スクープ!「ストライダー飛竜2」の画面写真を公開!!

平成11年7月30日発行(毎月2回、15日・30日発行)
第14巻第26号通巻269号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
July 30.1999.No.269

GAMEST

ゲームセンターを10倍面白くする本



スクープ
ストライダー飛竜2

特集
君こそゲーメストライダー

一押し
K.O.F.'99
鉄拳TUG TOURNAMENT
ぐわんげ
武力~BURIKI ONE
F355 challenge
消防士BRAVE FIRE FIGHTERS

一押し
ストリートファイターEX2 PLUS

設定資料集
パカパカパッション2

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
Fight for the Future

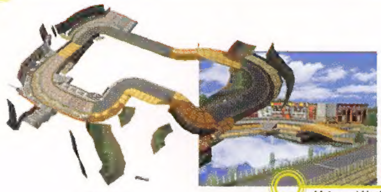
1999 July 7/30

特別定価 540円

新感覚RCゲーム登場!!

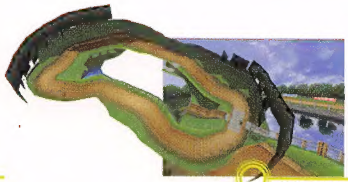
ラジオコントロールカー

大自然からナイトシティまで個性あふれる全16コース



Sky Float Park

美しい遊歩道を走るイージーコース



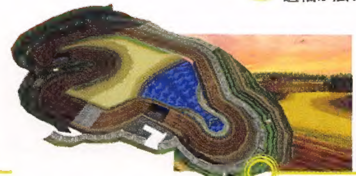
Woodland Path

道幅が広い森の中のオーバルコース



Pool With Garden

最終コーナーが勝負の中速コース



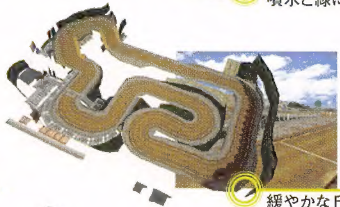
Fountain Park

噴水と緑に恵まれた公園内コース



Tender Green Woods

高低差の激しいテクニカルコース



Sunlight Hill

緩やかな丘陵にあるテクニカルコース



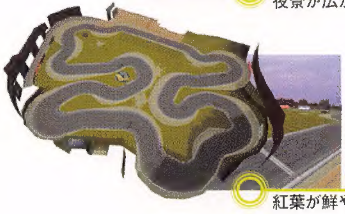
Night Skyscraper

夜景が広がるビル屋上の特設コース



Deforestation Hill

ジャンプ台が多いアクションコース



RC-Circuit

紅葉が鮮やかなテクニカルコース



Cascade Cliff

滝が見事な全コース一のロングコース

運転性能を追求する
RCシミュレーターゲーム

RCでGO!™

RADIO CONTROL CAR SIMULATOR

●トリガー（アクセル&ブレーキ）とステアリングホイールの2系統で行うシンプル操作。●RCカーはオンロード（舗装路）、オフロード（未舗装路）のいずれかを選択。難易度に合わせて6タイプ各4種類、24車種から選択が可能です。●コースはシークレットステージを含む個性あふれる全16コースが登場!●プレイヤーはレベルに合わせて3段階の難易度（ビギナー、ノーマル、エキスパート）を選択。

TAITO

ZUNTATA New Releases



ZUNTATA HISTORY
L'ab-normal 3rd

永遠なるゲームサウンドの金字塔、第3弾。

ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 3rd

4月発売の「ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 1st、2nd」に続く3作目早くもリリース。96年、97年に発売されたゲームタイトルを中心に、未CD化曲などファンからのリクエストを元に選曲。ズンタタレーベル創世記のサウンドを凝縮したファン必聴の1枚。

7/1 on Sale!

ZTTL-0043 価格2,550円（税込）



ZUNTATA入魂の
効果音が響き渡る!!

電車でGO!2

ゲームの全BGM、イメージソング「LOVE特急こまち（PS Ver.）」、「潮騒の駅」に加え、アルバム用にOGR作曲、TAMAYO編曲によるボーカル曲や、効果音を駆使した、中山上等兵、KAMATYによる「SE THEATER」を収録した超パワーアップ作品!!

Now on Sale!

ZTTL-0042 価格2,550円（税込）

どうにも止まらない
"電車でGO!"シリーズ好評発売中!!
電車でGO!／サイド バイ サイド2
ZTTL-0018 価格2,550円（税込）
電車で電車でGO!GO!GO!2000／LOVE特急こまち
ZTTD-0001 価格1,050円（税込）

ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 発売記念キャンペーン ZUNTATA オリジナルCDケースプレゼント!!

「ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 1st、2nd、3rd」の帯にある応募券を切り取って、それぞれ1枚づつ(3枚で1セット)官製ハガキ又はアンケートハガキに貼って返信して頂くと、抽選で200名の方に「ZUNTATA オリジナルCDケース」をプレゼント! ※当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせていただきます。

■応募締切:平成11年8月末日消印有効
■応募先:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3（株）タイトー ZUNTATA RECORDS「ZUNTATA HISTORY発売記念キャンペーン」係

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元（株）タイトー　販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは（株）タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100　（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5772、5773
ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online" http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

最速は誰だ!

BATTLE GEAR™

TOYOTA NISSAN HONDA mazda MITSUBISHI SUBARU

国産6メーカー、性能の異なる21台が集結!
狙っていた、あのマシンを乗りこなせ!

"本物"を体感できるリアルサウンド。日本を代表する名車の細部まで再現する映像クオリティ。
各社性能の異なるシリーズ最多21台が集結。謎のゴーストカーに挑戦するタイムアタックモードを新搭載。
すべてのドライブゲームを抜き去る「実力派」登場!

タイトーホームページでタイムアタックランキング開催中! ▶▶▶▶ http://www.taito.co.jp/bg/

株式会社タイトー® TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

CAPCOM® PRESENTS

Super Action Game will Come Back!

巻頭スクープ!!



野獣・再臨

ストライダー飛竜2

ドラマティックアクションゲームの金字塔あの『ストライダー飛竜』が10年ぶりに、世紀末のゲームセンターに蘇る!

担当：田渕健康

※画面写真は、すべて開発中のものです

蠢動する狂光

1989年、カプコンのCPシステム第3弾として登場し、鮮烈なオリジナル性をもってアクションゲーマーを魅了した『ストライダー飛竜』が、装いも新たに帰ってきた!

あまりにもダイナミックなアクション性と、練り込まれた世界観!ゲーム性と演出が一体となり、かつてない映像体験をもたらしてくれた名作の血筋が、今ここに蘇る!

飛竜といえば、まず思い浮かぶのが「壮絶に自由すぎるアクション性」。ジャンプ、攻撃、スライディングといった通常アクションはもちろんのこと、壁を這い昇り、峡谷を飛び越え、重力の制限すら厭わないという、あらゆる地形を踏破してしまう掟破りのダイナミックアクション!

多方向スクロールアクションの利点を最大限に生かして画面狭しと動き回る飛竜の一挙一動に、多くのゲーマーたちが「アクションゲームの新しい可能性」を見出したことだろう。

加えて、そのアクションを盛り上げていたのが、異様に乾いたソリッドな世界観と、そこに息づく魅力溢れる登場人物たち。独特の緊迫感を持った世界観に魅せられたファンは、今なお多いはず。

もちろん、今回の作品でも、前作を上回る「スタントアクション」と、「魅力溢れる世界観」は健在…だと期待したいところである。

新たなる戦場を、孤高の戦闘獣が駆け抜ける!





新たな脅威を迎え、再びストライダーズが動き出す！今回の飛竜の任務とは？



古城に進攻する飛竜。もちろん、彼の右手にはサイファーが握られている。

ストライダー飛竜〜前作の軌跡〜

AD2048年…。世界は「冥王」グランドマスターによって、絶望的な支配を受けていた。だが、その圧倒的な趨勢に屈することなく、1人の男が牙を剥く!

男の名は飛竜。「諜報・暗殺のプロフェッショナル集団「ストライダーズ」に属する、特A級ストライダーである。帝都モスクワを皮切りに、シベリア強行突破、空中戦艦単身潜入破壊、幻影の地アマゾン踏破…人知を超えた熾烈な戦場を、飛竜は己の体1つで駆け抜ける!

「感情を殺した漆黒の野獣」飛竜と「神の名を標榜した男」グランドマスターは、遥か成層圏上に浮かぶザ・サードムーンで最後の血戦に挑む。

純粋すぎる獣の闘争本能が、肥大した人の欲望を斬り伏せたとき…史上最大の支配者は、歴史の闇の中へと沈んでいった…。



モスクを照らすペテルブルクの月。屈指の名シーンだ。

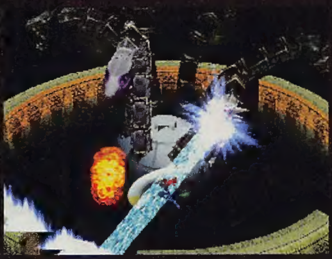


行く手を阻む敵。だが相対的に「飛竜の強さ」を演出するに過ぎない。

年齢、国籍、経歴、すべて不明
コードネームは「飛竜」―神すらも殺した男



バトルアックスVSサイファー！前作と系統の違った敵が登場か。



死のサークル上を駆ける飛竜。逃げ場ナシ！



飛竜と言えば空中戦艦！天空の悪魔が、ここに蘇る！

発売は秋！もうすぐだ！

横視点の多方向スクロールアクション、というのは前作と同じ。しかし、画面を見る限り、状況に合わせて画面の拡大縮小が行われるようだ。これにより、一層メリハリの効いたアクションシーンや、緊迫したボス戦を期待したいところ。

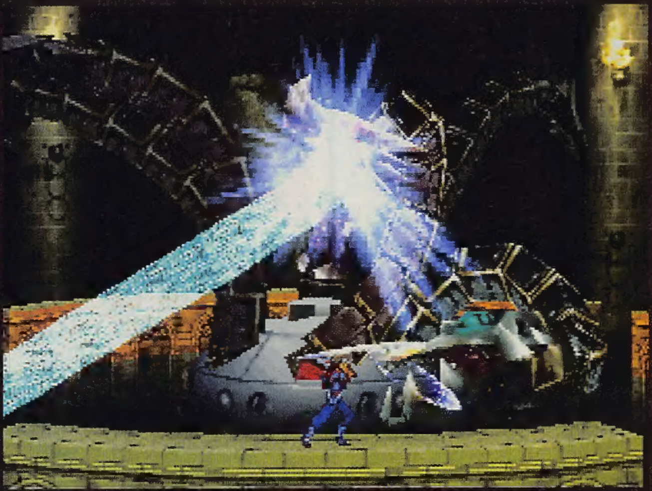
システム詳細や操作系は今のところ発表されていないが、続報が入り次第本誌でかっつりとフォローしていくのでお楽しみに！

飛竜マニアならずとも気になるのが今回のストーリーだが、残念ながらこれもまだ未発表。飛竜に下った任務の内容はいかなるものか!?グランドマスターに代わる脅威は現れるのか!?

資料によると「前作登場した一部のキャラ」も再登場するらしい！個人的にはストロバヤには出てほしいところなのだが…。

そんなこんなで否が応にも期待が膨らむストライダー飛竜2。発売は秋頃の予定なので、再び「貴様らにそんな玩具は必要ない（棒読み）」を聞ける日も近いか!?

サイファーの閃くとき獲物たちの命運は灰燼に帰す



襲い来る6つ首の邪獣！歪んだ科学の産物を、飛竜は止められるのか!?
他にも、前作を上回る強敵が続々と登場予定！その中には、前作で見た顔も…？



飛竜の前に現れた、新たな宿敵。手にしたレーザースピアが気になるが…。



ヘリVS飛竜！今回はどのような戦場&シチュエーションが用意されているのか!?

待ち受ける幾多の試練！



アクションゲームの系譜に、新たなる歴史が刻まれる！

新キャラ、最新画面を独占入手！

E KING OF FIGHTERS

TM

待望の最新情報は満載!!画面写真を見るだけで、ボルテージが高まってきただろう！じっくり拝んで、続報を待て！

 画面写真は開発中のものです。 担当：チームKOF'99

最新画面写真初公開!!





ストライカーのストック発見!!

Sをデザインしたと思われる画面下のこのマーク。上部にチーム3人分の名前があることから、ストライカーシステムに関するものと考えて間違いないだろう。Sが3つということは、「ストライカーを3回まで呼び出せる」ということを表していると思われる。前回の河野さんインタビューでは繰り越しで5回までストックできると聞いたが…。

え？このキャラって…

パワーゲージは、KOF'99では体力ゲージの下にレイアウトされている。慣れるまではなかなか視線が向かないかもしれないが、それだけストライカーシステムの占める重要度が高い、ということなのだろう。下の写真では、名前のアルファベットの「ー」の下にストックらしき部分も。

…っていうかこんなキャラクターいたっけ？





P.S.MESSAGE G 祝!!KOF'99!!毎年出るとわかっていてもやっぱり正式に発表されると嬉しいものですね。 東京都/P.N.OAD君 ◆我らも直前まで知らされていなかったので、今年はどうなるのかと思ってたんだけどね。「新主人公」って聞いたときは、めまいがするほどびっくりしたよ。(担編)

COMING SOON!! KOF'99

90'Sの最後を飾る、灼熱のカーニバルが幕を上げる!

俺たちの熱い夏は、ここから走り出す!!



KOF'99の新着イラスト、2点が届いた！今回も森気楼氏による、質感のあるイラストである。去年と比べより洗練された感じを受けるのだが、それだけこの作品にかける意気込みが大きいということが伝わってくる。

発表されたのはマリーと真吾。コスチュームに変化がないのは寂しいが、ほかのキャラも気になるところだ。まあ、とりあえず真吾使いとマリー使いは安心ってところだね。

一応去年までのデータでキャラクターの説明をしておこう。左は餓狼伝説3から登場した、女性コマンドサンボ使い、ブルー・マリー。引き締まったボディから繰り出される攻撃は、どれも殺傷力抜群。スピード、打撃、投げとバランスのとれた性能は、今年も健在か？

右はKOF'97に登場した草薙京の後輩、矢吹真吾。草薙京直伝（自称）だけあって似たような技を使うが、どれも中途半端。しかし、時々出るラッキーパンチが恐いキャラクターだ。はたして、今年は進歩したのだろうか？

　次号以降も続々と新情報を掲載する予定。今年のKOFは、目が離せないぞ!!

っていうか スポーツチーム出せよな!

今年のKOFに秘められた戦慄の全貌を知るには、
今回の情報はあまりに少ないかもしれない。
だが!熱い闘いの予感、その手応えを感じさせるには、十分なハズだ!
今回公開した2点の写真と、次ページに掲載している特別Q&Aを
しっかり読み込んで、迫り来る苛烈な闘いのイマジネーションを広げてくれ!
次号からは、期待の新システムを始めとするゲームの詳細、
そして、全登場キャラクターを一挙に発表するぞ!
約束された燃え盛る夏は　もうすぐそこまで来ている!

乞う、ご期待!

SNK　宣伝課　梅本さんからのメッセージ

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99」が、だんだん姿を現してきました。私もまだ、対戦とかやってませんが、ストライカーシステムはかなり楽しそうですよ。ファンがにやりとするような演出もアリ！新キャラもかっこ良いし、新しくなったKOFに期待していて下さい!!もう少しの我慢ですよ。

P.S.MESSAGE　G　SNKvsCAPCOMの新情報載せてくれ!!　新潟県/P.N.ノビー君　◆新情報は入手し次第掲載していくので、待っていてくれ！夏にはネオジオポケットカラーでSNKvsCAPCOM第一弾の「カードバトル（仮）」が発売される予定なので、それを見ればなにかわかるかも?!（ロブ）

COMING SOON!! KOF'99

KOF'99 河野 浩行氏に聞く KOF'99の疑問 Q&A

前回のインタビューで多くのことがわかったが、まだまだ謎も多い。そこで開発本部長の河野氏に、さらなる質問をぶつけてみたぞ。

※画面はKOF'98のものです。

Q1 アドヴァンストがベースとなっていますが、「前転、後転と攻撃避け」「ダッシュと一足飛び」「ゲージの溜まり方、溜め方」といった項目についてはどちらを選ばれましたか？

A1 「前転、後転」の意味合いは残しつつ「前後の方向」で扱いが変わるような改良、調整をしています。ダッシュに関しては「KOF」の「攻め主体」という基本システムを継承し、パワーゲージに関してはアドヴァンストモードを軸としてパワーアップさせています。

編 う〜ん、基本的な部分は前作のアドヴァンストモードでいいってことなのか？ただ、前転、後転、ダッシュ、パワーゲージどれをみても改良、調整をしているようだ。

Q2 ストライカーはどんな役割を持っているのですか？攻撃だけではなく、体力回復などもあるのですか？ストライカーとの合体攻撃などあるのでしょうか？

A2 前作までの援護攻撃をベースアイデアとして発展させていますので、やはり攻撃補助としての位置づけが大きいですが、キャラクターによっては攻撃だけではなく、体力回復やゲージアップを行うものもあります。合体攻撃については「ストライカー」との連係攻撃というイメージで使えるように考えています。



基本はアドヴァンストだが、微妙な変更があるようだぞ。

編 体力回復やゲージアップがあるということは、メインキャラクターによってストライカーを選ぶといったことが十分に考えられそう。超必殺技が強力なメンバーには、ゲージアップのストライカーなどが重宝されそうだ。



攻めだけではなく、ゲージアップなども戦略に影響しそうだ。

前回のインタビューで垣間見た、KOF99の断片

- ●登場キャラは、合計30人
- ●新主人公1人&新キャラクター4人
- ●1チーム4人に変更
- ●4人目はストライカーという役割を持つ（チームの中から対戦ごとにストライカーを選べる）
- ●アドヴァンスト、エキストラの選択がなくなった



河野 浩行
株式会社SNK
第二商品開発本部
本部長

代表作
「サムライスピリッツ」シリーズ
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズ

Q3 KOF'99で、キャラ同士の相性はどのように表現されていますか？

A3 「ストライカー」に関連させてキャラクターを限定した形ではありますが、表現しています。

編 特定の組み合わせでプレイヤー、ストライカーを選ぶと特別な演出が入ったり、効果が変化したりするのだろうか。キャラクター相関図や登場シーンなどを観察すると、いろいろな組み合わせが発見できそうだ。

Q4 完全新キャラ以外に、復活したキャラや他ゲームから参加したキャラなどはいますか？

A4 2名います。

編 意外にもあっさりとした答え。KOFから消えていったキャラといえば、影二、香澄、ボスチーム（ゲーニッツも入るのか？）。この中から復活2名か、リアルバウトや龍虎の拳といったほかのゲームからの参入なのか？個人的には、メタルスラッグのキャラなどを入れてほしいが…無理か。



4人そろって「メタスラチーム」ってのはどうですかね？



気になる組み合わせはいっぱいある。早く見てみたい！

Q5 旧キャラの性能などに変化はあるのでしょうか？

A5 旧キャラクターについては、全体的に見直しをかけています。整理をかけたものもあれば、追加技を設定したものもあります。また、「コマンド入力キャラ」から「溜めキャラ」になったりと大きく変化しているキャラクターもあります。

編 この答えを読む限りでは、大きな変更（京の'95→'96といった大幅変化）はなさそうだ。しかし、コマンドがタメコマンドに変更されるだけで、闘い方は変化するだろう。今まで通りにはいかないキャラもいるのではないだろうか。

Q6 新主人公にも「京に対する庵」のようなライバルキャラはいるのでしょうか？

A6 今回の'99では登場しません。今後の展開をお楽しみにという感じでしょうか。

編 まあ、今回は初お披露目って感じだろうか。それでもストーリーには関わってくると思うので、それだけでも十分に楽しみだ。



京ほどの変化を起こすキャラはいるのだろうか？

Q7 新キャラクターはどのチームに加わるのですか？

A7 今回の'99では4人1チームという新設定もあり、全チームにわたって何らかの変化をつけています。新主人公の所属するチームについても例外ではありません。発売まで7通りプラス2の組み合わせをいろいろと想像して頂けると有り難いですね。

編 なかなかガードが堅いですな。今回は4人チームということもあって、キャラクターのチーム移動が大きくありそう。日本チームには真吾が入って、餓狼チームには…なんてことを考えながら、発売を楽しみにしていてくれ。

P.S.INFORMATION G 次ページでも掲載しているように、KOFのファン・SNKファンの楽園ページ「KOF膳（仮）」を設立するぞ。質問やイラストなどをガンガン送るといいだろう。次号からは新コーナーを続々と作るので、そっちの方もお楽しみに!!（担編）

COMING SOON!! KOF'99

急募!!

KOFファン+SNK+ゲーメスト= KOF膳(仮)

KOFファンページ設立!!

質問・イラスト大募集のお知らせ!

「ザ・キング・オブ・ファイターズ`99」ファンのためのファンページ**『KOF膳(仮)』**を設立することが決定!目下設立準備のため、質問とイラストを大募集中だ!

ロブ(仮担当):すいませんね、コーナー名も決めてなくて。でも、せっかくKOF`99が出るから、どうせだったら新ストーリーに関係ある名前にしたいんですよね。だから…
SNK梅本さん(以下梅本):まあ、その話は今度ゆっくり。それより募集の話をしましょう。
ロブ:色々やりたいんですけどね。`99の出場キャラが謎なので、とりあえずイラストとKOFシリーズに関する質問を募集します。速攻で送ってくれた人は、次回かその次ぐらいの回に掲載されるかも!
梅本:そうそう。とにかく質問でも何でもどんどん送って下さい。みんな頼むぞ!
ロブ:カモ~ン!!

宛先　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社　ゲーメスト編集部　KOF膳(仮)係

Q8 消えゆくキャラと生き残るキャラを選別するにあたっての心の葛藤があると思いますが、特に消すことの無念さと新鮮味が薄れることのジレンマについて聞かせてください。

A8 ユーザーの方それぞれにキャラクターに対する思い入れがあることは痛いほど理解しているつもりですので、その選別に関してのジレンマはスタッフ全員が感じています。そういった葛藤の中で生まれたのが、作品ごとのキャラクターラインナップであることにご理解を頂けたらなと思っています(文句は私に言って下さい)。

編 そりゃぁ自分たちで産んだキャラクターたちだもの、消すのは心苦しいはず。それがプレイヤーに愛されていたとあっては、何も感じないわけないでしょう。それでも納得いかないのがプレイヤー。なにか思いをぶつけたい方は左のファンページまでご一報を。SNKさんまで責任を持ってお届けしましょう。



絶対とは言わないが、なんとなく消えそうな…。

今回の質問でわかった!KOF`99の新事実

- ●ストライカーは攻撃だけではなく、体力回復やゲージアップの役目を持つキャラもいるらしい。
- ●キャラクターとストライカーの組み合わせによって、効果の変わることもある。
- ●完全新キャラ以外に、復活キャラ、他ゲームからの参入キャラが2人いる。
- ●コマンド入力系からタメコマンド系に変わったキャラもいる。

いち早く新キャラが見たいあなたはコレ!

キング・オブ・ファイターズR-2(ネオジオポケット)



好評発売中!!
価格:4500円(税別)

コイツがあれば見れたも同然!

このゲームのクリアデータを専用の接続ケーブルでドリキャス版KOFに送るとポイントに早変わり。ポイントへの変換率が高いので通学・通勤途中や授業・勤務中に(っておい)プレイすればアッという間にポイント満タン。早退すんなよ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999 アルティメットガイドブック



好評発売中!!
価格:1280円(税別)

コイツを読んでトコトン遊べ!

効率の良いポイントの溜め方はもちろんのこと、ゲームの遊び方・キャラクターの動かし方を基礎から解説。初心者向けのわかりやすい構成になってるぜ!コイツを読めば隠しビジュアルなんて簡単に見られるってわけだ!

ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999(DC)

好評発売中!!
価格:5400円(税別)
●ネオジオポケットカラー「KOF R-2」対応

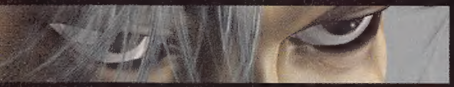




まずはコイツを手に入れろ!

CPU戦を遊ぶと加算されるポイントが一定値まで溜まると、隠しビジュアルとして`99の新キャラ等の設定イラストを見ることができるのだ!なに?ドリキャスを持っていない?本体が値下がりしたことだし、買っちゃえ!

P.S.INFORMATION G
◆KOFファンページの名前を決めるため様々な案出しが(主に田渕健康から)なされた。「ネオジオ風林火山」とか、「ネオジオ人間」とか、「大草原の小さなネオジオ」とか。そして選ばれたのが「KOF膳(仮)」なのだ。次回は「KOF膳(笑)」に…うそ。もっとかっこよくなる予定だ。



新技紹介！見逃すな

鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT™

タッグシステムが合い言葉、そして新技の追加。単なるバージョンアップでないことを確認するのは君たちだ。

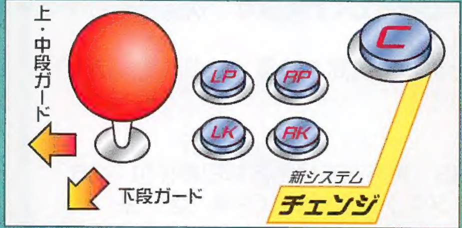
※世界大会開催決定！欄外情報に注目せよ！

SYSTEM

ボタンが増えたよ 基本操作

タッグシステムに慣れるにはチェンジボタンがキー

担当：がっちん



チェンジボタンを知ろう

ついに確定した鉄拳タッグトーナメントの操作形態。気になるチェンジボタンの位置は、予定通りパンチボタンの右側に配置されることになった。何しろタッグを組んでいるどちらかがKOされるとラウンドを落としてしまうシステムだけに、うっかり交代できずに負けるのだけは避けたいよね。

さて、基本操作に関しては従来通りで戸惑うことはないだろう。ニュートラルガードを考えなければ、上・中段ガードはレバー⬅で下段ガードはレバー⬋。前後ダッシュは、それぞれ⇨⇨と⇦⇦となっている。基本投げもパンチとキックの縦押しといつも通り。他に重要な操作といえば横移動で、これは画面の奥か手前かを選択することができ、奥なら⇧で手前なら⇩。いわゆるチョン入れだね。

まあ、お馴染みのシステムではあるが、受け身に関しては少し変更があるので詳しく見ていこう。



交代は積極的に行おう。相棒がいることを忘れるな。

結構重要 新・受け身

受け身の操作が若干変化。頻繁に使うだけに、覚えておかないといざという時対処できないぞ。

受け身には大まかに分けてボタンかレバーを使う2通りのやり方がある。ボタンでとる受け身には3つあり、Pボタンは奥に横転、Kボタンは手前に横転。

そして受け身と同時に交代する受け身交代がある。とりあえずプレイするときに意識してほしいのはこの受け身交代。交代時のリスクが少ないため、まずは積極的に使ってみてくれ。

そして、レバーでとる受け身は2つあり、後転受け身とクイック受け身だ。後転受け身はその名の通りレバー⬅で後転。相手との間合いを離したいときに使っていくといい。もうひとつのクイック受け身はレバー➡。ヘッドスプリングをイメージしてくれるとわかりやすい。攻撃判定もついているので、うかつに近づく相手には有効だ。

以上が5種類の受け身。くどいようだが、体力が危険なときは受け身交代を使っていくこと。さすがに読まれるとつけこまれてしまうが、ここ一番は頼りになる。

ボタン受け身

着地と同時にボタン

ボタン		受け身
パンチ	P	画面奥受け身
キック	K	画面手前受け身
チェンジ	C	受け身交代



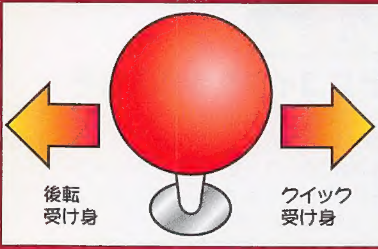
空中コンボを決められて痛いところだが…、



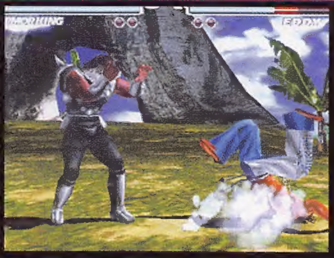
これを機に交代のタイミングでもある。

レバー受け身

着地と同時にレバー



後転受け身



相手との間合いを離せる後転受け身。同様にやられ判定あり。

クイック受け身



ヘッドスプリング起き。攻撃判定もあるがやられ判定もあり。

アーケードの「鉄拳 TAG TOURNAMENT」の発売日は、何と7月7日になったとのこと。今年は七夕と一緒に鉄拳がやってくる！さすが、エコロジカルファイターが戻ってくるだけあって風流だね。でも、今年の7月7日は仏滅なんだよね～。それも鉄拳らしいってことなのかな？

R E V I V A L

エコロジカル・ファイター 風間準



蒼槍掌	⇙ ○●/○○
燕槌～彩華	⇦ ○●/○○ ●●/○○ or横移動中 ○●/○○ ●●/○○
薫	⇦ ●○/○○
椿	横移動中 ○○/○●
泰山白鷺刈脚	○●/●○ ○●/○○ ●○/○○ ○○/○● ○○/○● ○○/○●

風間流古武術の使い手である風間準は、その息子「仁」でお馴染みの白鷺遊舞を主軸とした一連の連携で相手を押していくキャラ。まあ、言ってみれば三島一族の技をなくした仁という考え方もある。とはいえ、そこは「護身術」と「古武術」。同じ風間流だけあって見た目に同じ技も多いが、判定に違いのある紫雲二段蹴り（下、上）や横移動なしで鬼殺しを出せる点などは、流石『元祖』といったところか…。また、TTから追加された新技にはリーチの長い攻撃や突進力のある攻撃が多く、中でも薫（⇦∷）は攻撃発生こそ遅いが、中間距離でかなり頼りになる技だ。



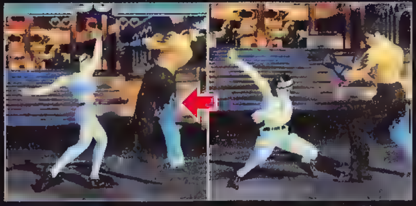
椿 上段攻撃を避けながら攻撃する中段判定のダウン技でガード後やや不利。



燕槌～彩華 中・中段連携でカウンター時に連続ヒット。燕槌は∷同様の連携始動技だ。



薫 リーチのある下段でしゃがみ状態へ移行。カウンター時に投げ自動発動。



蒼槍掌 中段の浮かし技で上段攻撃を避けられるがしゃがみ状態ヒットは浮かない。

放浪の女拳士 ミシェール・チャン



虎双連腿	⇘ ○○/●●
箭疾歩	⇨➡ ○●/○○
烈崩掌	横移動中 ●○/○○
二起脚	横移動中 ○○/●○ ○○/○●
蒼空砲	立ち途中 ○○/○●

インディオの遺跡に捨てられていたジュリアを拾い、家族同様に愛し育て、そして心意六合拳を教え込んだミシェール。相手のガードを上下に揺さ振る連携攻撃や一撃必殺の大纏崩捶など、技の切れに衰えを感じさせない。

基本的な闘いかたにジュリアとの大きな差があまり見えないため、ミシェール&ジュリアの師弟（義親子？）コンビは大安定といったところ。しかし、鉄拳2からの復活にあたって、2種類の浮かせ技が追加されているので、空中コンボを狙う機会が多くなることは間違いない。そして、この部分がジュリアとは違った強さにつながるだろう。



虎双連腿 浮かせ技。低い姿勢で繰り出すため、上段攻撃を避けながら攻撃可能。



箭疾歩 拳を前に出して、突進する技。中間距離からの奇襲技に使えそうだ。



二起脚 新たに追加されたもうひとつの浮かせ技。横移動から出すことができる。ガードされても反撃を受けない、高性能な技になっているぞ。

ライトニング・スカーレット アンナ・ウィリアムズ



アガベイトアロー	⇩⇘⇨ ●○/○○
ライトニングスクリュー	⇘ ○○/○●
スライスショット	横移動中 ○○/●○
エクスキューショナー	⇨➡ ○●/○○
クロスカットソー	⇦ ●○/○○ ●○/○○ ●○/○○

鉄拳3では「ニーナ」の隠しカラーとしてタイムリリースで選択可能なだけだったが、TTではまったくの別キャラ。

その基本ベースとなっているのはPS版鉄拳3のアンナで、ツイスティングラッシュコンボ（∷（or ⇘∷）∷∷∷）∷∷（or ⬈∷ or ∷））やツイスティングラウンドコンボ（⬅∷∷∷∷∷∷（or ⬅∷ or ∷））などといった鉄拳2の時にもなかった固有連携技が非常に豊富。強力なディバインキャノンコンボこそ持っていないが、クイックサマーソルト（➡（or ⬆ or ⬈）∷）やブラッディカオス（横移動中∷）などといった、各種の浮かし技はそれを補ってあまりある。



ライトニングスクリュー 中間間合いで使える下段判定の攻撃でヒット後は相手がしゃがみ状態。



スライスショット 横移動からの上段回し蹴りでダウンを奪うことはできないが発生は早い。



アガベイトアロー 攻撃判定は上段だが、カウンター時に相手を浮かせることが可能。また、仮にガードされた場合であっても、アンナ側が若干有利な状態となる。

P.S.KEYWORD G ■技表の見方：レバーは➡が強く、⇨が軽く入れた状態。ボタン∷はそれぞれ右パンチ（右上）、右キック（右下）、左パンチ（左上）、左キック（左下）のボタンに対応し、黒丸が押された部分を示します。★はレバーニュートラル状態。技表はすべてキャラが右向き時のものです。

REVIVAL

キング・ホーク 白頭山



フラッシングハルバート	
ヒールランス	⇦
レイスハンマー	横移動中
フラミンゴ	⇦
シルバーマンティス	

鉄拳界のテコンドー使いといえば、ファランよりもこのペクだ。足技の豊富さは、その門下生であるファランを凌駕し、破壊力も上。師匠としての面目を果たしているぞ。

さて、気になるファランとの差別化だが、共通項はフラミンゴくらいなもの。右構えや左構えといった細かい構えシフトは存在しない。その分、フラミンゴに派生する連携が多いのが特徴だ。また、そのフラミンゴの性質がファランとは若干異なり、フラミンゴ中でも普通の立ち状態の技が出せるようになっている。これを生かした手作り連携の組み立てが、ファランとは違ったおもしろさになりそうだ。



ヒールランス 相手に背を向けて後ろ蹴りを繰り出す。ヒットすると相手はよろける。



フラッシングハルバード 空中２段蹴り。この技のあとにレバー⇦or⇨でフラミンゴに移行可能だ。



フラミンゴ 鉄拳でテコンドーといえばやはりコレ。フラミンゴムーブなども健在だ。



レイスハンマー 横移動からの中段パンチ攻撃。当たれば有利なので攻勢に転じられるぞ。

悪の華 アーマーキング



シャドーラリアット	⇨★⇩⇘
ジャンピングニー	⇨★⇩⇘
チョークスリーパー	⇨★⇩⇘
アッパーカット	横移動中
ブラックショルダーアタック	⇨

遂に念願の復活を遂げた悪の華、アーマーキング。その名前から想像する通り、基本スタイルは2代目「キング」と同じくレスリングがそれ。

しかし、キングが豊富な投げ技が主体であるのに対して、アーマーキングは打撃技を重視したキャラ。風神ステップで間合いを詰めて、投げと中段判定の浮かし技で2択を迫る…などといった、三島家を彷彿とさせるような攻め方も可能。ステイタスシンボルともいえた、強力なブラックスマッシュこそないが、それに代わる新技を大量に追加したことで、以前にも増してヒールらしいダーティーでクールな格好良さは健在だぞ！



ジャンピングニー アーマーキング版の雷神拳にあたる中段技でガードされたら反撃が確定。



パワースラム キングとのツープラトンでリスク無しで交代。コマンドは チェンジ。



チョークスリーパー 風神ステップからの派生投げ始動技で投げ後はアリキックで追い打ち可。



シャドウラリアット ガードした相手を中間間合いまで弾くことができ有利になるが上段判定。

暴走大銀杏 巌竜



ぶちかまし	⇨
けたぐり	⇘
塩まき	⇦
漢張り手	横移動中
メガトン突っ張り	⇦⇙⇩⇘

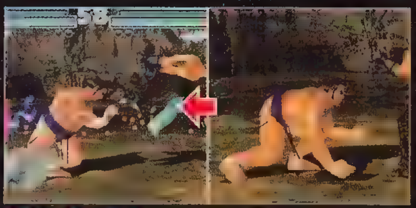
もともと鉄拳2では巌竜がジャック2のコンパチだったのだが、鉄拳3に登場したガンジャックには、巌竜の技がいくつか追加されていた。

今回、鉄拳ＴＴへの復活にあたって気になるところは、やはりそのガンジャックとの差別化だろう。しかし、心配はいらない。今回紹介している技はどれも巌竜ならではの新技だ。ぶちかましやけたぐり、塩まきなど、さらに相撲っぽくなっての登場だ。

もちろん鉄拳2時代の技も残っている。エンドレス下段張り手の歌舞伎張り手や閻魔突張り、ガード不能の極悪かましなど、なつかしい技がまたこの目で見られるぞ。



けたぐり 相手の足を払う素早い下段蹴り。ここからの２択攻撃が非常に強そうだ。



ぶちかまし 相撲といえば、この手の突進技。技の出は遅いが、上段すかし性能あり。



漢張り手 横移動からの張り手攻撃だ。攻撃発生はそこそこ早いが、上段攻撃。



塩まき 中段で、ヒットすると相手は高く浮く。空中コンボにはなにを決める？

P.S.INFORMATION G 前号にお伝えした鉄拳ＴＴ大会の続報だが、８月２８日に西日本大会（場所：京都タワー）、９月５日に東日本大会（場所：東京流通センター）が行われ、その上位８名が、なんとアメリカで行われる世界大会の日本代表権を賭け、９月２６日に函館で最終決戦を行うことが判明した！←

鉄拳3キャラクターズ新技大公開！

3'S鉄拳士達（ザ・アイアンフィスツ）

今回紹介できる新技はまだ一部。しかし、戦略に影響を与えるものも結構あるぞ

The IRON FISTS

ポール・フェニックス



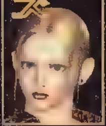
ポールの変更点としては落葉が挙げられる。先端ヒット時は相手が転ばなくなり、鉄拳TT全般の特徴でもあるが、ガードされた場合はモーションが停止するようになっている。崩拳ステップからの落葉も今回はできない。

新技の不知火は、前に蹴りを突き出す下段技で、非常に使い勝手がいい。リーチが長く、ヒットするとノーマル、カウンターを問わず相手はひるむ。この間確定する追い打ちはないが、相手はガード以外の行動ができない。

不知火　軸移動中



ニーナ・ウィリアムズ



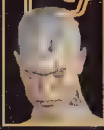
ニーナは立ち上がり途中のスパイダーニーという技が追加された。この技はカウンターヒットでなら相手が浮き、空中コンボへ移行できるようになっている。

他に継承されている技も微妙に変化。例えば、移動と削りに使いやすかったライトローキック&バックスピンチョップの1段目が特殊中段になっているなど、現時点ではいくつかある。ただ、ニーナの基本性能は高くスピードはピカ一。ある程度使いこなせれば即戦力のキャラだ。

スパイダーニー　立ち途中



ブライアン・フューリー



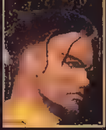
細身でありながら重量級並みの破壊力と多彩な連携を持つブライアン。連携を使って押すだけでなく、一歩引きつつ攻撃する技もあり鉄拳界屈指の技巧派キャラでもある。

そして今作も、それに磨きを掛けるべく装備されたのがパリングだ。これは上・中段のパンチ技にだけ機能する「さばき技」で、直後にを押すことで自動的に打撃技を繰り出す。技をとればライトボディブロー、そして技をとればマッハパンチ&挑発（キャンセル可）が出るぞ。

パリング



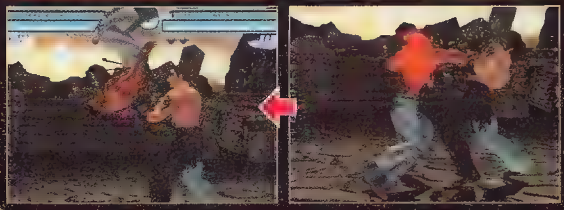
エディ・ゴルド



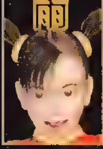
エディの新技はワンツーパンチからの派生で、で空中に跳び上がることができる。ただ、このままだと単なるフェイクに過ぎず、で下段蹴り、で上段蹴りを繰り出すことができるようになっている。

なお、鉄拳3ではクセのあるキャラで有名だったエディであるが、現在ならマスタープレイヤーも少なくない。鉄拳タッグトーナメント発売直後に猛威を振るうことも可能だ。対戦慣れしていないプレイヤーは要注意。

コンボラジール



凌暁雨



シャオユウは鉄拳3から特に大きな変更を受けていないキャラクター。

新しく追加されたの激壁掌は両手を前に突き出す中段技で、ノーマルヒットで崩れ、カウンター時はダウンする。発生もそこそこ早く、硬化も小さいので重宝しそうだ。

また、挑発2は判定が連続して発生するようになった。

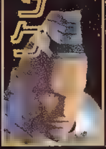
判定連続発生？



激壁掌



ガンジャック



ガンジャックには重火器系の新技が追加されている。

この新技はリーチの長い中段技。赤い煙の部分にも判定があるのでリーチは長い。ガードされると相手を弾き、その後有利に動ける。

もう1つのピボットガンは、上段技。リーチが短く使いにくいが、ヒットしたときのダメージはなかなかのもの。

新技



ピボットガン



P.S.INFORMATION G →その西日本・東日本大会の参加方法だが、8月1日〜20日の間に、往復ハガキで応募する、というものらしい。次号でその詳しい応募方法を掲載だ！また、7月1日からナムコがＦＡＸ−ＢＯＸ（番号03−5543−2774）を設置。ＦＡＸで大会情報や技表等を引き出せるぞ！

The IRON FISTS

風間 仁



風神ステップ、1フレ風神、鬼八門キャンセルなど、主人公キャラにして多彩な戦法が楽しめた仁。（鉄拳3）後半流行した鬼八門キャンセルはできなくなり（ダッシュのみ先行入力が効く）、奈落払いもクリーンかカウンターのみでしかダウンが奪えなくなった。この辺は妥当な所だろう。

新技の鋼割り～膝鋼は連続技で共に中段。高威力ではないが、連携の合間に使うアクセント技としては最適。これはこれまでの技の流用だが、◆●は完全な新モーション。若干の避け能力があり、ヒット後は相手がよろける。今のところ、この間に確定する技はないので2択を迫ろう。

鋼割り～膝鋼 ⇨●●



新技？ ⇦●



花郎



ファランも他の鉄拳3キャラと同様、キック連携を主体に相手を翻弄していく前作のままの闘い方でOK。特に目立った弱体化もない。

新技のほうは、いわゆる「新しい連携の組立」で、1つはフラズマブレード（中段・浮かせ技）。これまでは背中を向けた状態から出せなかったが、今作では出せる。またレフトキックコンボロー～右掛け蹴りが、ロー～右掛け蹴りのみが出せるようになった。ただしローと言っても今回は特殊中段技になっている（右掛け蹴りは上段・カウンターで連続）ので注意。さらに、ここからフラミンゴにも移行させることもできる。

新技？ ?



スマッシュロー&ライトハイ ⇩●●



フォレスト・ロウ



ロウの変更点としては、ドラゴンナックルコンボが非ダウン技になり（しゃがみ回避は可能）、相手が小さくのけぞるようになったこと、ドラゴンテイルがガードされるとモーションが停止するようになったことなど。

新技は、ヒットするとノーマル、カウンターともに相手を高く浮かせることができる。チェンジキャンセルが可能なので、タッグコンボに活用したい。

ステップインコンボは、左中段蹴りからの派生技で、判定は中→下→上。一段目のステップインキックがカウンターなら相手はよろけ、三段目までつながる。

新技？ 立ち途中●



ステップインコンボ ⇘●●●



キング



キングと言えば、投げコンボ。その威力はもちろん変わらず、若干だが出しやすくなった感がある。●→ライトストレート・レフトアッパー→ブルータルサイクロンのコンボも健在だ。

全体的に前作の技が何らかの調整を受けたのに対し、キングはほとんど変わっていない。新技のエルボーフックは名称からも分かるように、エルボーとフックを組み合わせたもので、エルボーが入ればフックまで連続技。ただしエルボーがカウンターヒットすると相手キャラはダウンしてしまう。（⇨⇨●）はいわゆるダウン攻撃。高威力だが確定する場面はほとんどない。

プランチャー？ ⇨➡●



エルボーフック ⇘●●



P.S.INFORMATION G 東西鉄拳ＴＴ大会の主催はナムコのラジオ番組らしい。西日本大会の主催はＫＢＳ京都「日高のり子のTokyo Wonder Jam」（毎週土曜16時～）、東日本大会の主催は文化放送「大橋照子のしゃべり・バビデブー」（毎週月曜20時～他）。大会情報はこちらのラジオ番組もチェックだ！

次号予告‥次号 完全技表公開！鉄拳TTゲーメスト総力大特集!!

レイ・ウーロン

多彩な動きのレイにも新技が追加。ひとつは蛇掌拳と呼ばれる技で、横移動中に出すことになる技である。上段攻撃であるものの使いやすそうだ。もうひとつは、酔拳を思わせる動きで⇨●●（このコマンドで構え）か横移動中に○●○○とコマンドを入力。すると中段→上段の技が繰り出されるというもの。

また、この技はそのまま➡にレバーを入力しておけば再び構えることも可能になっている。なお、この構え中に●●の同時押しを行えば体力を回復することもでき、相手の「虚」をついてみるのもおもしろい。今後の発展ぶりやいかに。



蛇掌拳 横移動中 ○●○○

新技？ ⇨○○●● 中に ○●○○ ○●○○



吉光

吉光の新技はさまざまな状態から卍あぐらへ移り変わるというもの。今回紹介するものは2パターンで、ダウン状態からと地雷刃からが可能になっている。もちろん、卍あぐらからなら数多くの技へ派生することができるので、怪しい？動きを好む吉光プレイヤーなら興味をひかないはずはない。

他に、鉄拳3で活躍していたキャラであればタッグトーナメントでも同じ感覚でプレイできるのはお約束。細かい変更点はありそうだが、それは本格攻略が始まってからチェックしていこう。なお、体力回復はゲージの赤い部分までが最大値となっている。

仰向けダウン～卍あぐら　仰向けダウン中 ○○●●



地雷刃～卍あぐら　⇧●●○○ ⇩○○●●



三島平八

平八の最も大きな変更点、それは風神拳が特殊中段技（立ちでもしゃがみでもガード可）になったこと。また仁と同様、奈落払いはノーマルでヒットしてもダウンは奪えなくなった。鉄拳1からの往年の2択が迫りにくくなったのは痛いが、無双連拳（ガード後間合いがあまり開かなくなった）、多門殺といった強力技は相変わらず健在だ。

新技は前作のものを改良したもの。その1つ鬼哭豪掌破・否は、その名の通り豪掌破をキャンセル横移動できるもので、基本的にこの連携でのみ可能だが、裏拳（⇨○●○○）1発から豪掌破→キャンセルとすることもできる。

鬼哭剛掌破・否　●○○○ ○●○○ ○●○○ ●●○○ ⇩or⇧



激斬脚　⇨★⇩⇘★ ○○●●



ジュリア・チャン

ジュリアの今回紹介する新技は2つ。新技と雲閉日月覇だ。新技は、中段の蹴りからパンチが繰り出される攻撃で、素当たりでは連続ヒットせずカウンターならつながる技。今後どのように使われるか興味はつきない。

一方雲閉日月覇は、上段攻撃をスカす能力を持った攻撃で、カウンターヒットで相手を浮かせることができるのが特徴。この上段攻撃をかわせる能力は見逃せないところだろう。

なお、空中コンボで多用する疾歩連肘→虎身連攻は相変わらず健在。ジュリアらしさをたっぷりと残しつつも期待も大きく膨らむ。



雲閉日月把 ⇨ ●●○○

新技？ ⇘○○●○ ○●○○



プルムが! ダランが! 帝王が宙を舞う!!



技表の見方

技表中の色分けは
特殊攻撃（レバー入れ技）を緑色（■■■）
投げ・特殊投げをオレンジ色（■■■）
ガードブレイクをピンク色（■■■）
挑発を黄色（■■■）
移動技を黄緑色（■■■）
特殊行動を紫色（■■■）
必殺技を水色（■■■）
スーパーコンボを青色（■■■）
メテオコンボを赤色（■■■）
派生技を灰色（■■■）
と表しています。

※コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。

今回はまさに発売直前! 気になる新キャラの動かし方、全旧キャラの変更点など盛りだくさんでお届けするぞ!

基本システム再チェック

シンプルなシステムだけに、その意味あいが重要。もう一度再チェックして実戦にのぞもう。

担当：石井ぜんじ

ここでは、ストリートファイターEX2プラスの基本操作をまとめてみよう。まずは高度な戦術の前に、基本をマスターしてどのような駆け引きが生まれていくのか理解しておかなければならない。

●投げ

ストEX2プラスの投げはレバー横＋ボタンで行う。投げられるボタンは各キャラで違い、たいていのキャラ（ブランカ以外）は中・大ボタンで投げられる。

投げは瞬間的に発生して、投げスカリは存在しないので密着戦では非常に有効だ。じりじりした闘いになるほど投げの重要性は増してくる。

●投げ抜け

投げに対して、直後に投げコマンドを入力すると投げ抜けが発生する。この場合、そのキャラでは実際には投げにならなくても中・大ならどのボタンでも投げ抜けはできる。実はレバーが下方向でもOK。

投げ抜けが発生した後は一定間合いに離れて五分で仕切り直しになる。また、お互いにゲージが増える。

●ガードブレイク

同じ強さのPとKを縦に同時押しすると発生する。ゲージを一つ使用するガード不能の攻撃で、当たると相手が一定時間気絶して操作不能になる。そのため当たれば強力な連続技を叩き込むことができる一発逆転が可能な技。

また、地上の必殺技・スーパーコンボ中にガードブレイクを押してもガードブレイクが発動する。それをキャンセルブレイクと呼ぶ。キャンセルブレイクはガードブレイクよりも相手の気絶時間が短い。

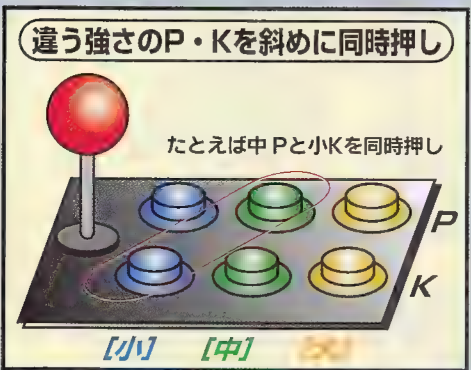
●エクセル

異なる威力のPとKを同時押しすることによって出せる。このエクセル発動中は、通常技→特殊技→必殺技と、同位または上位の技につないでいくとキャンセルがかかるようになっている。うまくつなげば多段コンボが完成する。

エクセルは連続技として使用するだけではなく、発動時の無敵時間を利用してさまざまな用途に使用できる。例えば、相手のスーパーコンボや連携に割り込んだり、対空技に使用したり、起きあがりの攻めに使ったりすると有効。

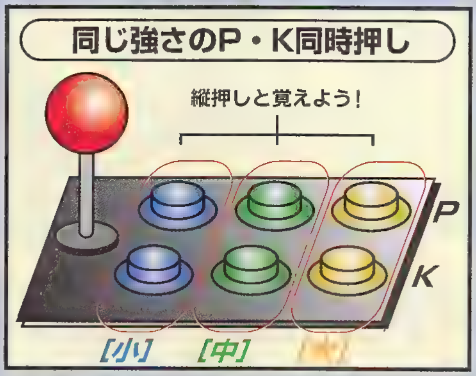
エクセルは思ったほどのダメージは得られないが、相手の攻撃を切り返してこちらのペースに持ち込むのに非常に有効。上級者の闘いには必須のシステムである。

エクセル



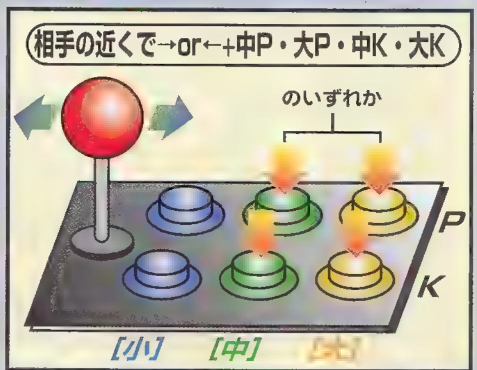
違う強さのP・Kを斜めに同時押しすると出せる（中P・小K、小P・大K、大P・中Kなど）。
無敵時間を利用することにより、より高度な闘いの駆け引きが可能になる。

ガードブレイク



同じ強さのP・Kを縦に同時押しすると出せる（小P・小K、中P・中K、大P・大K同時押しの3種類）。いつでも忘れずに対処できるかどうかが大きなカギとなる。

投げ



投げは密着した間合いで各キャラ中・大ボタンで行う（ブランカは大Pのみ）。投げはジャンプでかわせるが、投げ抜けを行うのが確実な回避法だ（投げ抜けは通常投げに対してのみ可能）。

P.S.KEYWORD G ■ガードブレイク→同じ縦の列のパンチとキックを同時押しする（小パンチ・小キック同時押しなど）と出せる。ゲージを一つ消費する。ガードできない性質を持ち、当たると相手が気絶して操作不能状態に陥る。当たれば一発逆転の大きな連続技が狙えるという恐ろしい技。

コンボゲージ命!!

EX的大戦略

攻めも守りもゲージがなければ成り立たない。より効率のいいゲージの使い方を目指そう。

担当：ぴぐ

EXシリーズにおいて、闘いの中でもっとも重点を置いていないといけない部分はコンボゲージであるといって差し支えない。

その攻防の機軸となるコンボゲージに関連するシステムについて、今一度おさらいをしておこう。

ゲージを溜めろ

なにはともあれ、まずはゲージを溜めていかねば話にならない。

前号でも触れたが、意識的にゲージを溜めるには、

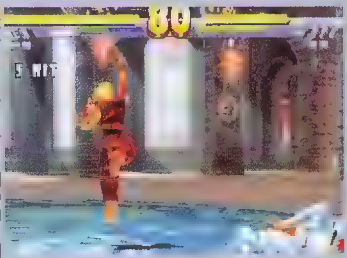
- **●少しでも多く必殺技を出す**
- **●ファーストアタックをとる**
- **●テックヒットをとる**
- **●リバーサルを出す**

を狙っていこう。

必殺技は出す技によって溜まるゲージの量が違うので、自分のキャラではどの必殺技がゲージが溜まりやすいか覚えておこう。

また、必殺技は通常技と違い、空振りしてもゲージを溜めることができる。相手との距離が大きく開いている場合や、スーパーコンボのエフェクトで相手をふっ飛ばして強制ダッシュに入る前後など、安全でかつ効果的な攻め手のない状況であれば、こまめに必殺技を空振りしておくのもゲージを上手に溜める方法となるだろう。

ケンを例に挙げるなら、相手をダウンさせて間合いが離れたときは、起き上がりに波動拳を重ねてわずかな削りダメージを取りにいくよりも、昇龍拳を空振りしておいたほうが有効な局面もある。


昇龍1回でゲージ1個の約2割溜まる。積極的に空振りしろ。

連続技にしても神龍拳でダメージを取りにいくよりも、疾風迅雷脚の途中止めからしゃがみ中パンチ→昇り大パンチ→空中竜巻でゲージを稼いでおいたほうがいい局面もあるだろう。

ファーストアタックのゲージ量+25は特に重要だ。ファーストアタックの跳び込みから連続技が1セット決まったら、それはコンボゲージ1本分に相当する。

ファーストアタックを取るためにラウンド開始直後は、とにかく自分の持つ技で一番自信のある技を繰り出していくのがセオリーだ。ダルシムなら小スライディング、バルログならしゃがみ小パンチ、ロッソならしゃがみ大Kなどの信頼できる技を出してみよう。いちおうは、そのウラをかく大サマーやスーパーコンボも選択肢に加えておこう。

テックヒット（投げ抜け）は投げた側、投げ抜けした側の双方のゲージが+15ずつ増加する。お互いにゲージが増えるということは、極端な話、プレイヤーAがゲージ0、プレイヤーBがゲージ満タンというような状況のとき、Aはむやみには攻めていくことができないので、守りを固めてB側の投げを誘い、それにテックヒットをとることでゲージの増加をはかることもできるわけだ。

リバーサルに関しても必殺技と似たようなことが言える。安全な状況であれば、起き上がりや相手の攻撃を受けた後は、積極的にリバーサルでリスクの少ない必殺技を出していくといい。ザンギエフのダブルラリアットやダランの大覚といった技なら入力もカンタンなので狙ってみよう。

ゲージ活用法その1 スーパーコンボ

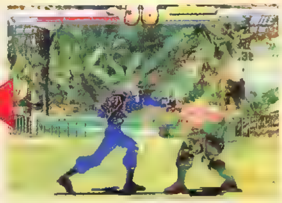
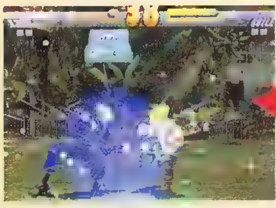
普段はキャンセルのかからない通常技や必殺技でも、スーパーコンボ（以下、Sコンボ）でならキャンセルをかけられるという性質を持つ。

攻撃的にスーパーキャンセル（以下、Sキャンセル）が使われるのは、連続技のダメージを増やしたいときである。特にEXシリーズでは、必殺技がヒットしたのを確認してからでもSコンボの入力が間に合う技が多く、心構えとゲージさえあれば連続技にSコンボを組み込んでいくのは、さほど難しいことではないはずだ。

対して、防御的にSキャンセルを使うのは、スキのある通常技や必殺技をガードされたときに、その硬直をなくすためである。攻めの中心としていくべき必殺技のスキが大きいようなキャラでは、Sキャンセルで反撃を狙う素振りは常にちらつかせておくことが必要になってくるだろう。

メテオコンボも威力が高いというだけで基本的な性能自体はSコンボと変わらない。ただ気を付けなければならないのが、メテオコンボを使ってしまったらゲージは空っぽになる（キャラによっては、さらにひどい仕打ちも受ける）ということである。

効率という点だけ見れば3つのゲージは小出しにしていったほうが、おおむね総合的なダメージ量は多くなる。狙うは絶体絶命からの大逆転だ。



D・ワイヤーは近距離でガードされると反撃確定だが、Sキャンセルならフォローがきく。優位なのは実はドクトリンだった!?

ゲージ活用法その2 ガードブレイク

EX初心者キラーの筆頭となるのが、このガードブレイク（以下、GB）ならびにキャンセルブレイク（以下、CB）だろう。

ガード不能技で、ヒットさせれば相手をよろめかせることができ、その間はまったく無防備な状態にすることができる。GBやCBは単体でダメージを与えて終わるのではなく、その後も連続技を決めるチャンスを手に入れることに真の狙いがあるのだ。

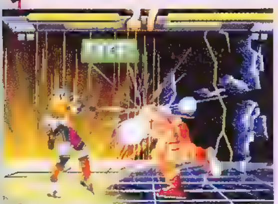
GBのヒット後は跳び込みから連続技を決められるキャラが多いので、同じゲージ2個でも、SキャンセルからSキャンセルをつなげた連続技よりも、GBから跳び込みまで絡めてSコンボにつなぐ連続技のほうがダメージが高くなりうる。また付随効果として発生する、ガードばかりしても安心できないというプレッシャーも、ガードを崩すきっかけと考えれば心理面に与える影響も大きい。

CBも同様で、ヒット後のよろめき時間が短く連続技が入りにくいとはいえ「必殺技をガードしたときに手を出さないでいればCBのエジキになるかも」と思わせるだけでも、必殺技→Sコンボが決まりやすくなる。

技の発生はキャラによっても異なるが、およそ30フレーム（=0・5秒）前後となっている。技の発生としてはかなり遅い部類に入るが、人間の反応速度から考えれば、必ずしも「遅い」技であるとは言いきれない。おそらく反応速度のギリギリのライン上のスピードである。

ここでGBに反応してアクションを起こせるか否かというのは、その局面に対する備え、GBがくるかもという心構えがあるかどうかにかかってくる。特にゲージが満タンのときは、それ以上ゲージが溜まらないので普段以上にゲージを使いたくてしょうがないはずだ。そんなとき比較的気軽に出してくるのはGBかエクセルであることが多い。自分がGBを使いたい局面は、ほかの人もGBを使いたいはずなのでケアを怠りなく。

GBの回避方法としてはジャンプやエクセルが比較的安全だ。通常技で潰すことも可能だが、反応が遅れるとくらうことになる。くると思ったら「跳ぶ」か「光る」ように。もし、うっかりくらってしまったら渾身のレバガチャで回復しよう。このとき勢い余って回復したのにレバーがガード方向に入ってなくてくらったということは避けるように。


反応よりむしろ読みと心構えが大事。

P.S.KEYWORD G

■キャンセルブレイク→必殺技やスーパーコンボ中に縦押しすると、必殺技をキャンセルしてガードブレイクを出すことができる。これがキャンセルブレイクである。キャンセルブレイクが当たった場合の操作不能時間は、ガードブレイクよりも短い。連続技になった場合はダウンする。



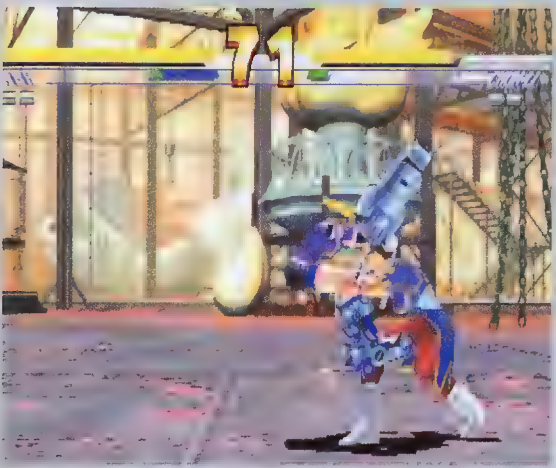
攻撃力の高いキャンサーと、変則的なキック技を駆使していこう。

キャンサーのおかげです

見るからに非力なメカフェチメガネっ娘なエリア。実はそのとおり…なのだが、動力付きローラースケートと、右腕に装備したアーム「キャンサー」によって、高い攻撃力と、驚異的なラッシュを誇るキャラになっているのだ。

その主役は**ジャンプ↓or↙+大Pのヘッドクラッシュ**。ジャンプ直後に出すことで超低空から攻撃可能で、連続技にも繋ぎやすいスグレモノ。

リーチと判定を生かした地上戦や、変則的な闘いをこなせるのも魅力だ。


強力無比な低空ヘッドクラッシュ。威力も高く、連続技に繋ぎやすい。エクセルなどの割り込みにだけは注意。

技解説

●ハミングラッシュ

中攻撃から繋がる連続技用必殺技で、小は3ヒット、中は4ヒット、大は5ヒットでいずれもダウンを奪う。さらに最後の1発ヒット(ガード)時にP3つ同時押しで追加ダメージを与えられるのでヒット時は忘れずに。

小は移動力に優れるが、大はほとんど前進しないので、距離で使い分けよう。

いずれもガードされると確実に反撃を受けるので、ヒット確認はしっかりと。

●ターミネーター

飛び道具を跳ね返す技。威力が高く、起き上がりに密着して重ねるのもオススメ。

●ジャクソンキック

ステップしつつキック、追加入力で、浮かせるヒザ蹴り(小K)/サイドキック(中K)、中段のカカト落とし(大K)へと派生する。大Kのカカト以外は連続ヒットする。

中攻撃から連続技にならないが、1段目でやめればガードされても五分(1フレームだけ不利)なのが利点。

●アップロード

●ダウンロード

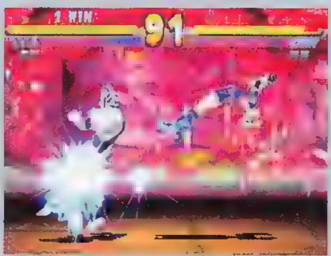
スパークしたキャンサーを前方に発射、ボタンを押している間跳び続け、離すとその場に停滞する。ダウンロードはキャンサーが地面の下を潜ってボタンを離した場所で飛び出し、より長い間停滞する。

どちらもエリアが攻撃をくらうと判定が消えてしまう。

キャンサーが戻ってくるまでPボタン技がすべて小Pになり、Pボタンを使った必殺技、ガードブレイク、P投げなどが使えなくなるが、使い方次第で強力な武器になる。

●オルタナティブキャッチ

小さく飛びかかって掴む投げ技。追加入力(ボタン押しっぱなしでもOK)で蹴りを叩き込む。キャンセルから狙おう。追加入力なしから連続技は入らない。残念。


ダウンロードとオルタナティブキャッチでこんなコトも。

●グレートキャンサー

スパークするキャンサーを使った5ヒットする突進技。

ボタン押しっぱなしで溜めて、最大11ヒットまで、威力、突進スピード/距離ともにパワーアップさせられる。

空中では停止状態でキャンサーをスパークさせる。

●ファイブスターレイド

サマーソルトキックで打ち上げ、空中連続キック。

リーチは短いが、ガード時のスキが小さいので、割り込みやSCによるフォローまたはトラップに最適。対空に使う場合は引きつけよう。


途中で落としてしまうと「アイタタ」ととんでもないスキが…。

ジョブステップ	→+中K
プルダウンレッグ	→+大K
ヘッドクラッシュ	空中で↓+大P
トランスミッション	相手の近くで→or←+中P or 大P
OCR	相手の近くで→or←+中K or 大K
オルタナティブキャッチ	→↘↓↙←+K
フロント	オルタナティブキャッチ倒立中に←+K
リア	オルタナティブキャッチ倒立中に→+K
ハードクラッシュ	同じ強さのPK同時押し
ターミネーター	↓↙←+P
ハミングラッシュ	↓↘→+P　後、PPPで追加技
ジャクソンキック	↓↘→+K
(ジャクソンキックからの派生)ポップアップニー	→+小K
(ジャクソンキックからの派生)パーティションブレイク	→+中K
(ジャクソンキックからの派生)プルダウンヒール	→+大K
アップロード	PPP　ボタン押しっぱなしで相手に向かって飛んでいき、離すと停止する
ダウンロード	↓+PPP　ボタン押しっぱなし中は地面を潜って相手に近づき、離すと地上に出て攻撃
グレイトキャンサー(空中可)	↓↘→↓↘→+P　ボタン押しっぱなしで溜めてパワーアップ
ファイブスターレイド	↓↘→↓↘→+K
ファイナルキャンサー	↓↙←↓↙←+PPP

METEOR COMBO
ファイナルキャンサー

約7割のダメージを与える強力な突進技だが、ヒット/ガードにかかわらず、そのパワーの過負荷に耐えきれずキャンサーが壊れてなくなってしまう…そのラウンドはもちろん以降のラウンドにおいてもだ。そのため、確実に当てることはもちろん、使いどころにも十分注意しよう。


ぶっ壊れてしまうキャンサー。戻らないので気をつけろ!

対戦の基本

ラッシュの基本は低空ヘッドクラッシュ。これをしゃがみ小Kや投げを混ぜつつ連発するだけで強力なラッシュの出来上がりだ。

ヒットしていたらここから**しゃがみ中K→ハミングラッシュ**の主力連続技を決めるのが基本。小、中、大を距離によって使い分け、最後の1発には追加入力か、SCグレートキャンサーを決めよう。

地上戦はリーチの長いしゃがみ中K、立ち大K、しゃがみ大K、足元が無敵で判定も強い→+中Kなどを中心に組み立てていこう。

対空はしゃがみ大P、↙+大Pが優秀。ジャンプ中Kはめくりにも使えるぞ。


対空は↙+大P。空対空やエクセルも駆使したい。

P.S.KEYWORD G

■スーパーキャンセル(SC)→スーパーコンボによってキャンセルすることだが、主に必殺技・スーパーコンボをスーパーコンボでキャンセルすることを指すことが多い。ストEXシリーズでは、一つの連続技の中にSCで複数のゲージを使用することによって大ダメージが与えられる。



ロッソ

意外に素早い動きを見せるロッソ。移動技と当て身技を駆使して闘おう。

多彩な攻撃で翻弄しよう

ツール・ド・フランスに出てきそうなコスチュームのヴルカーノロッソ（以下、ロッソ）は、追加入力技あり、当て身ありと非常に多彩な動きのできるキャラクターだ。

従来のEXシリーズに出てくるキャラはなんとなく動きに重さを感じることが多いが、ロッソはその必殺技の性質上、とても軽やかに動かすことができる。

もちろん移動や当て身系の技は使いどころを間違えると相手につけいるスキを与えてしまうことになるが、陽気なイタリアンはそんなこと気にしない。華麗に決まったときの満足感があればそれで十分なのだ。とにかくカッコよく、景気よく動かしたいという人にとっては、ロッソはまさにうってつけのキャラ。変幻自在の闘い方で対戦相手を翻弄してやろう。



リーチの長いしゃがみ中Kからのキャンセルヴェズーヴィオの怒りがロッソの主力だ。

ディジェスティーヴォ	相手の近くで →or← + 中(P) or 大(P)
レスプレッソ	同じ強さの(P)(K)同時押し
エオールの翼	(P)(P)(P) ←か→同時押しでその方向にジャンプ
エトナの怒り	エオールの翼後 (K)
火走り	↓↘→ + (K)
ヴルカヌス	↓↙← + (P)
カノッサの屈辱	↓↙← + 小(K)（対ジャンプ攻撃） 中(K)（対中・上段攻撃） 大(K)（対下段攻撃）
ヴェズーヴィオの怒り	↓↘→ + (P) ※追加入力 → + (P) で肘撃 肘撃入力後 → + (K) でドラゴンキック
ため息の橋	↓↘→ ↓↘→ + (P)
ピサの斜塔	↓↙← ↓↙← + (P)
アッチェレランド	↓↙← ↓↙← + (K)
四景	相手の近くで ↓↘→ ↓↘→ + (K)(K)(K)

技解説

●エオールの翼

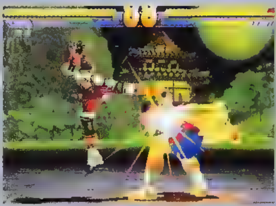
特殊ジャンプ。その場で小さく跳ねるもので、レバーと組み合わせれば前後移動も可能。密着なら跳び越えて位置を入れ替えることもできる。

●エトナの怒り

エオールの翼中にキックボタンを押すことで、しゃがみガード不可の蹴りを放つ。

●ヴェズーヴィオの怒り

移動しながらのパンチから、追加入力で肘撃、跳び蹴りへと続く連続攻撃。初段は小だと移動距離が短く、大だとややスキが大きく移動距離も長い。肘撃と跳び蹴りはボタンによる変化はない。



エトナの怒りがヒットしたらスーパーコンボまでつながるぞ。

●ヴルカヌス

腕を振り下ろして衝撃波を浴びせかける技。出が遅いため地上で連続技にはならないが、ガードさせた場合には、こちらのほうが早く動き出せるので連携に組み込みやすい。小→大となるにつれ、その傾向は強くなる。

●カノッサの屈辱

当て身技。大中小はそれぞれ、対しゃがみ技、対立ち技、対ジャンプ技に対応している。中と小は威力は低いが、スーパーキャンセル可能。

●火走り

高速移動技。小だと移動距離が短く、大だと長い。相手をすり抜けて裏に回ることもできるが、やられ判定は残ったままなので要注意。

●ため息の橋

パンチ連打の後、豪快に相手の顔をベタ踏みする。空中の相手にヒットした場合、ダメージは格段に減る。

●ピサの斜塔

斜め上に向かって巨大な火柱（塔？）を打ち建てる。ヴェズーヴィオの怒りの2発目で浮かせた相手への追い打ちとして使うと効果的だ。

●アッチェレランド

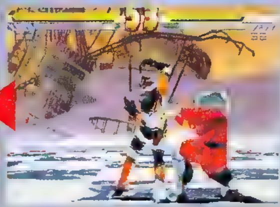
キック連打からパンチ連打へとつなぎ裏拳で締める。威力が高いのでヴェズーヴィオの怒りの1段目にスーパーキャンセルをかけてつなごう。

対戦ワンポイント

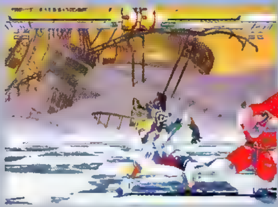
ロッソの通常技ではしゃがみ中Kがリーチが長く、これにキャンセルをかけて大ヴェズーヴィオの怒り（以下、怒り）を狙っていくのが基本戦法だ。

怒りは小ならガードされても五分、大でもわずかの不利（反撃を受けるほどではない）があるだけなので、気軽に出していって構わない。ただし怒りの2段目の肘撃（以下、肘撃）をガードされてしまうとかなり不利なので気を付けよう。

もし肘撃まで出したとしても、そのスキはカノッサの屈辱である程度はフォローできる。肘撃後に反撃を狙ってくる相手にはバラまいておくといいだろう。もちろん、ここで相手が（カノッサの屈辱を読んで）手を出してこなかったら大変な目にあうわけだが、陽気なイタリアンは気にしないので特に問題はないだろう。



肘撃の後には読み合い発生、



バレてんだよ〜〜〜っっっ!!! このセリフが癖になる〜。

しゃがみ中Kからは怒りだけでなく、ガードさせてお得なヴルカヌスによる固めや、火走りからの投げなども混ぜていくと効果的だ。エクセルも初めのうちは、しゃがみ小K→中K→大Kで浮かせて立ち大K連打がダメージは低いがカンタンで便利。最後はエクセルが切れる直前に怒りにつなぐといいだろう。

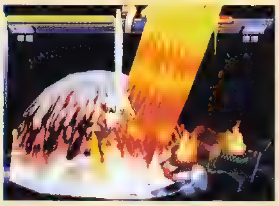
METEOR COMBO 四景

ロッソのメテオコンボ「四景」は相手を掴んで地面に叩きつけ、後頭部を踏み潰し、転がし、顔面にピサの斜塔を建設するという荒技だ。

属性としては投げ技扱い（間合いはあまり広くない）となっているため連続技には組み込めないが、火走りで近付いたときや起き上がり時など狙う機会は案外多い。

もちろんスーパーキャンセルも可能なので、ヴェズーヴィオの怒りの1段目をガードさせた後など、不意をつくことさえできれば、投げ技だけに意外と決まりやすいぞ。

また些細なことだがスーパーコンボとコマンドが重複していないので、ボタンの同時押し失敗でスーパーコンボ暴発がないというのも安心だ。



ロッソのメテオは顔から斜塔。これって、結構ひどいかも。

P.S.KEYWORD G

■エクセル・強さの違うパンチとキックを同時押しする（小パンチ・中キックなど）と発動する。一定時間通常技や必殺技がキャンセル可能になり、連続で多段コンボが可能になる。発動時は一定時間無敵になるので、相手の連携の間に割り込んだり、対空技、空対空技としても活躍する。



自ら攻めるべし

ちょっと古いプレイヤーには、「強い」サガットと言えば「ストII」シリーズの姿が思い浮かばれることだろう。高性能の必殺技と低くて早いジャンプを軸に、「キレ味鋭い」闘い方ができた。

では、「EX2プラス」でのサガットはどうだろうか？ このシリーズ全体の特徴として、飛び道具はモーションが大きく「牽制」には使いづらい。ゲームスピードも「ジャンプオンリー」が許容されるほど早くはないので、いわゆる「暴れ」戦法は通用しないだろう。

しかし、それでも反応されにくいジャンプと、無敵技としてのタイガーブロウ、高速移動を実現するタイガークラッシュは健在。要所では小技を生かしてスマートに立ち回り、中距離では飛び道具に頼らず、積極的に近づくスタイルが良さそうだ。


迎撃や連続技として、いかに大タイガーブロウを当てていくかが大きなポイント。

タイガーキャリー	相手の近くで →or← ＋中P or 大P
タイガーレイジ	相手の近くで →or← ＋中K or 大K
タイガートゥールー	同じ強さのPK同時押し
タイガーフェイク	←↓↙＋P
タイガーショット	↓↘→＋P
グランドタイガーショット	↓↘→＋K
タイガーブロウ	→↓↘＋P
タイガークラッシュ	→↓↘＋K
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→＋P
グランドタイガーキャノン	↓↘→↓↘→＋K
タイガーレイド	↓↙←↓↙←＋K
タイガージェノサイド	↓↙←↓↙←＋P
タイガーストーム	↓↘→↓↘→＋PPP ※追加入力↓↘→＋P×3

技解説

●タイガーフェイク

一瞬何かを仕掛けると見せ、何もしないフェイント技。使う機会は少ない!?


「何」のフェイクなんでしょう？

●タイガーショット（グランドタイガーショット）

飛び道具。例によってスキが大きいので、かなりの遠距離か、中攻撃キャンセルで1発ずつ撃っていくのが基本。

●タイガーブロウ

いわゆる無敵対空技。無敵時間は短いが、ちゃんと引きつければ一方的に撃墜できる。小は1ヒット、中は3ヒット、大は7ヒット。小はスーパーキャンセルできない（ヒット時は空中にいる）ので注意。

●タイガークラッシュ

2段技の跳びヒザ蹴り。主に移動&ゲージ溜めに使われることになる。

●タイガーキャノン（グランドタイガーキャノン）

スーパーコンボの飛び道具だが、攻撃判定が1発しかなく、威力もそこそこ。しかし、弾速が凄まじく速く、すべての飛び道具（真空波動拳さえも！）を一方的に突き抜ける。遠距離でのタイガーショットをジャンプや足払いで回避されても、そのスキに見てからブチ当てることが可能だ。


こうなったら確定！エクセル使われても反撃されないしね。

●タイガーレイド

蹴りを連続で繰り出すスーパーコンボ。ガードされてもスキは小さめ。

●タイガージェノサイド

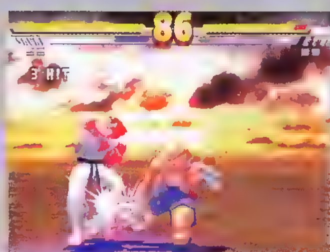
こちらはクラッシュ→ブロウ×2で、最大10ヒットする。威力はレイドより大きい。

対戦ワンポイント

タイガーショットやタイガークラッシュを中心にしたスタイルは、「EX2プラス」ではキツい。ジャンプ大Kでの跳び込みを狙いつつ、歩いて詰めていこう。中距離では、キャンセルのかかる立ち中K、リーチの長いしゃがみ大Kも使っていきたい。


この低さにしてこの長さ。先端重視！

接近戦になったら、ジャンプ中Kでめくりを狙える。しゃがみ小K連打↓大タイガーブロウも、操作は難しいができれば強力。しゃがみ中P↓しゃがみ中K↓大タイガーショット（↓タイガージェノサイド or タイガーストーム）も、忘れずに使っていこう。


めくり中K&しゃがみ小K連打で繊細（姑息?）に。

エクセルは、

●しゃがみ小K↓しゃがみ中K↓しゃがみ大K↓大グランドタイガーショット×4↓大タイガーブロウ

が、とりあえず安定。サガットは、あまりエクセルに頼らなくても十分闘えるぞ。

METEOR COMBO

タイガーストーム

打撃を3発当てた後、巨大なタイガーショットを放つ。最初の3発の打撃の時、ヒットに合わせてタイミングよくボタンを押す（連打はダメ）と、タイガーショットの威力がアップする。成功時には、画面が一瞬フラッシュするので分かりやすい。

攻撃するまで完全無敵なので、割り込みに使うことも可能。ただ、ヒット数が多すぎるゆえにコンボ補正をあまり受けないので、スーパーキャンセルして連続技に使うのもかなり有効な選択肢だろう。3回すべて成功すれば、段数が10は上がる。


まさにヒットした瞬間を狙って押していこう。



P.S.KEYWORD G

■新エクセル→ストEX2＋で新しくエクセルの性質が変更になった。今までは同じ技の連続ではキャンセルがかからなかったのだが、今回は同じ技連打でもつながる。そのかわり威力は落ちてしまう。また、大足払いなどの転ぶ技にも当たり判定ができたため、ぐっとつなげやすくなった。

リュウ

技名	コマンド
旋風脚（せんぷうきゃく）	→＋中K
鳩尾砕き（きゅうびくだき）	→＋大P
背負い投げ（せおいなげ）	相手の近くで→or←＋中P or 大P
巴投げ（ともえなげ）	相手の近くで→or←＋中K or 大K
鎖骨割り（さこつわり）	同じ強さのPK同時押し
波動拳（はどうけん）	↓↘→＋P
灼熱波動拳（しゃくねつはどうけん）	←↙↓↘→＋P
昇龍拳（しょうりゅうけん）	→↓↘＋P
竜巻旋風脚（たつまきせんぷうきゃく）	↓↙←＋K　↓↙←＋Kで連続攻撃、計4回まで
真空波動拳（しんくうはどうけん）	↓↘→↓↘→＋P
真空竜巻旋風脚（しんくうたつまきせんぷうきゃく）	↓↙←↓↙←＋K
真・昇龍拳（しんしょうりゅうけん）	↓↘→↓↘→＋KKK

戦法的には今までと変わらないのだが、新技「鳩尾砕き」が加わっただけでエクセルが大幅にパワーアップ。しゃがみ状態の相手に対しても体力ゲージ4分の1前後のダメージを与えられるようになった。

●鳩尾砕き

2ヒットのボディブロー。技の出は遅いがヒット後の硬直が少なく、しゃがみ中Kが連続技になる。エクセル中はヒット時の反動が少なくなるので、さらにいろいろな技をつなぐことができるぞ。


最後を大コスで終わらせれば、中P→中K→大竜巻につなげられる。

METEOR COMBO 真・昇龍拳

「EX2」にもあった真・昇龍拳が、メテオコンボとしてカテゴライズされた。性能などはほぼ同じで、ヒット時の状況次第では、ただの多段ヒット昇龍拳になってしまう。連続技に使ってもそれなりに痛い。

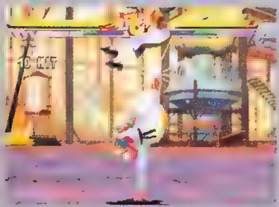


ケン

技名	コマンド
背負い投げ（せおいなげ）	相手の近くで→or←＋中P or 大P
地獄車（じごくぐるま）	相手の近くで→or←＋中K or 大K
地獄風車（じごくふうしゃ）	空中で↑以外＋中P or 大P
稲妻かかと割り（いなずまかかとわり）	同じ強さのPK同時押し
前方転身（ぜんぽうてんしん）	↓↙←＋P
波動拳（はどうけん）	↓↘→＋P
昇龍拳（しょうりゅうけん）	→↓↘＋P
竜巻旋風脚（空中可）（たつまきせんぷうきゃく）	↓↙←＋K
昇龍裂破（しょうりゅうれっぱ）	↓↘→↓↘→＋P
神龍拳（しんりゅうけん）	↓↘→↓↘→＋K
疾風迅雷脚（しっぷうじんらいきゃく）	↓↙←↓↙←＋K　↓＋Kで中断可能
九頭龍裂破（くずりゅうれっぱ）	↓↙←↓↙←＋KKK

「EX2プラス」のケンは、残念ながら（？）大きな変更点はなし。じっくりとチャンスをうかがいつつ、連続技で一気に体力を奪っていくという方針は変わらない。全体的にダメージ量が抑えられているので、多少ゲージ溜めを意識する程度だろう。

エクセルのシステム的な変更も、ケンにとってはあまりおいしい話ではないようだ。前作と同じく立ち大K→立ち小P（空振り）を使って時間を稼ぎ、エクセルが終わってから通常の連続技を入れよう。


迅雷途中止めからのコンボを活用し、常にゲージをストックしたい。

METEOR COMBO 九頭龍裂破

疾風迅雷脚→昇龍裂破→神龍拳のコンビネーションで、天に届くかのごとく上空まで跳び上がる。最後の神龍拳は、きちんとレバガチャしないとダメージが激減してしまうぞ。対空にも使えるが、最後がただの神龍拳になってしまう。

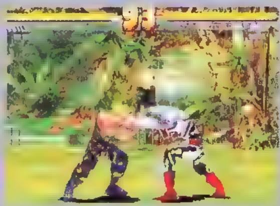


ガイル

技名	コマンド
スピニングバックナックル	→＋大P
ローリングソバット	→or←＋中K
ヘビースタブキック	→or←＋大K
ジュードースルー	相手の近くで→or←＋中P or 大P
ドラゴンスープレックス	相手の近くで→or←＋中K or 大K
フライングバスタードロップ	空中で↑以外＋中P or 大P
エルボスタンプ	同じ強さのPK同時押し
ソニックブーム	←ため→＋P
サマーソルトキック	↓ため↑＋K
オープニングギャンビット	←ため→＋[illegible]＋P
ダブルサマーソルトキック	↓ため[illegible]＋K
ソニックブームタイフーン	←ため→＋[illegible]＋KKK

ソニックブームの硬直が若干長くなってしまい、これを絡めた連続技が（エクセルも含めて）弱体化。簡単に大ダメージを奪うことはできなくなった。また、スーパーコンボ扱いだったソニックブームタイフーンがメテオコンボになったため、サマーソルトのスキを安全にフォローすることも不可能。

とは言っても、基本的な戦法自体は以前のままでOK。ソニックと通常技で相手を固め、跳んできたら各対空で落としていこう。


ソニック→通常技は、ほとんど連続ガードにならなくなった。

METEOR COMBO ソニックブームタイフーン

扱い的には一応飛び道具で、相手にヒットするとそこに留まり、巻き込んでダメージを与える。また、出したガイル本人を反動で大きく後退させるため、安全性も高い。画面上にソニックがあっても撃てるぞ。



春麗

技名	コマンド
双掌打（そうしょうだ）	→＋中P
鷹爪脚（ようそうきゃく）	空中で↓＋中K
虎襲打（こしゅうだ）	相手の近くで→or←＋中P or 大P
虎襲落（こしゅうらく）	相手の近くで→or←＋中K or 大K
流星落（りゅうせいらく）	空中で↑以外＋中P or 大P
旋円蹴（せんえんしゅう）	同じ強さのPK同時押し
百裂脚（ひゃくれつきゃく）	K連打
飛燕蹴（ひえんしゅう）	↓↙←＋K
スピニングバードキック（回転的鶴脚蹴）	↓↘→＋K
ゴメンネ！	小P、小P、→小K、大P
千裂脚（せんれつきゃく）	↓↘→↓↘→＋K
気功掌（きこうしょう）	↓↘→↓↘→＋P
覇山天昇脚（はざんてんしょうきゃく）	↓↙←↓↙←＋K
気功掌・極（きこうしょう　ごく）	↓↘→↓↘→＋PPP

とくに大きな変更点はなく、今までどおり闘える春麗。相変わらずしゃがみ中Kのスキが少なく、これをメインに組み立てていける。エクセルも、しゃがみ大Kで浮かせて百裂脚につなげられるので、お手軽ながらもそこそこのダメージを与えられるようになっている。

また、ついにK投げが追加された。お馴染みの「首投げ」で、ダメージはP投げと一緒。アッという間に投げ捨てるので、タイムオーバー寸前では役に立つ…かも。


覇山天昇脚は、微妙に拾いにくいような気が……。

METEOR COMBO 気功掌・極

気功掌の強化版で、「EX2」にもあった技。使いどころもほぼ同じだ。8段技で、当て方次第では空中の相手を追撃できることもあるぞ。無敵が長く、攻撃範囲も広い。単発で使っていこう。



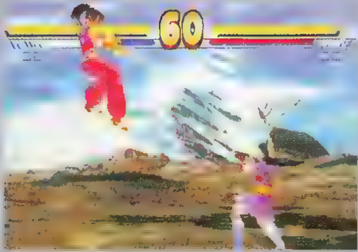
P.S.GAMEST Q&A

Q：以前作成されていたダイヤグラムはもう作成しないのですか？結構参考にしていたのですが…。／岩手県P.N卯月涼風さん　A：ダイヤグラムはうまく使ってくれればよいのですが、賛否両論があったのも事実です。製作が大変ですが、要望があれば検討したいと思います。（ぜんじ）



空中だけでなく、地上もイケてる！

「EX2プラス」でのプルムは、単に新システムが使えるようになっただけでなく、ゲーム的な方向性も大きくリニューアルされている。空中からの攪乱だけでなく、地上戦での充実ぶりにも目を見張るものがあるぞ。



新スパコン。プラエクが空中で出せなくなったので、今回はこちらを使おう。

技解説

●**通常技**

ジャンプ中Kが、横方向に長いものに変更されている。しゃがみ小Kは連打可能になり、しゃがみ中Pの隙も小さくなっている。

●**リバースアンクル**

めくり専用の技で、キャンセルもかかる。K投げから狙ってみよう。

●**フェミナウインド**

2段ジャンプが必殺技扱いになった（1回のジャンプにつき1回のみ）。「通常技キャンセル2段ジャンプ→通常技キャンセルドリル」も可能。

●**テネル♧キック**

ヒット数が変更され、中と大は連続技に組み込める。

●**カインド♠ウインド**

空中に竜巻のようなものを発生させる新スーパーコンボ。

アラクル・リスト	→ + 中P
アラクル・リスト（空中）	空中で ↓ + 中P
リバースアンクル	空中で ← + 中K
オーデンスフット	相手の近くで → or ← + 中P or 大P
ネックファクタ	相手の近くで → or ← + 中K or 大K
ダンス・ウィンド	空中で ↑ 以外 + 中P or 大P
アラクル☆アンクル	同じ強さのPK同時押し
ドリル♤プルス	↓↘→ + K
空中ドリル♤プルス	空中で ↓↘→ + K
プリム◇キック	→↓↘ + K
テネル♧キック	↓↙← + K
フェミナウインド	空中で ↓↙← + P
プラエク♥ラーム	↓↙← ↓↙← + K
レスアル★カーナ	↓↘→ ↓↘→ + K
カインド♠ウインド	空中で ↓↘→ ↓↘→ + P
グラドゥス♣パール	↓↘→ ↓↘→ + PPP

対戦ワンポイント

空中ドリル♤プルスを使って攪乱&接近するのは、基本的に「EX」と同じ。今回は、その後に「しゃがみ弱K×1～2→プリム◇キック」や「しゃがみ中P→しゃがみ中K→中テネル♧キック→プラエク♥ラーム」などの連続技、小or中ドリル♤プルスを絡めた連携で押すこともできる。

地上でのエクセルは、最後に「立ち大K×3→立ち大P×2→立ち小P（空振り）」を組み込み、しゃがみ中Pからの連続技につなごう。

METEOR COMBO グラドゥ♣スパール

まず「射程の短い飛び道具」扱いになっている音符（？）を飛ばし（ガード可能）、これがヒットしたら自分と一緒に相手を強制的に踊らせ、その回転力でダメージを与える。攻撃発生は早いので、中テネル♧キックからスーパーキャンセルして連続技にすることもできるぞ。



対空にも使えるが、その場合はダメージが下がってしまう。



どんな感じ？

お笑いキャラと思われがちなダランだがその実力は本物。強力な投げと打撃を併せ持つパワーファイターだ。



新技「大覚」で相手を威嚇せよ。

技解説

主に変更のあった技と新技を紹介していこう。

●**ラリアット**

コマンドが変わって出しやすくなったが、中・大をガードされた場合1～2発目が連続ガードではなくなり、割り込まれるようになった。

●**大覚**

胸を突きだして相手の攻撃を弾く特殊な技。この技自体に攻撃判定はないが、相手の下段以外の地上攻撃を弾き、相手を一瞬無防備にすることができる。近距離の技を弾いた場合はブラフマボムなどの投げ技はもちろん、しゃがみ中パンチなどで追撃することも可能だ。また、別の使い方として飛び道具を消すこともできる。タイミングさえあえば真空波動拳すら弾き消すことができるぞ。

●**ダランキャッチ**

空中にいる相手を受け止めて投げる技。以前は対空に使っても打撃で潰されていたが、今回は相手のジャンプ攻撃を受け止めて投げられるようになった。俗に言う当て身っぽい効果だが空ジャンプされてもキャッチできるため、ある意味こちらのほうが高性能だ。

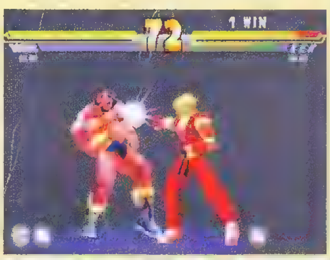
バックドロップ	相手の近くで → or ← + 中P or 大P
ジャーマンスープレックス	相手の近くで → or ← + 中K or 大K
ガンジスDDT	空中で ↑ 以外 + 中K or 大K
ガンジスチョップ	同じ強さのPK同時押し
ラリアット	↓↘→ + P
ガンジスDDT	→↓↘ + K
大覚	PPP
ブラフマボム	相手の近くで 1回転 + P
インドラ橋	相手の近くで 1回転 + K
ダランキャッチ	←↓↙ + P
インドラ～橋	↓↙← ↓↙← + K
超絶鬼神ボム	相手の近くで 2回転 + P
G.O.D.	相手の近くで 1回転 + PPP

対戦ワンポイント

中ラリアットがガードされるとヤバイので注意。黄昏ラリアットがなくなったのが大きいが、新技、新機能技を駆使して闘おう。なにげにしゃがみ大キックのモーションが変わっているのもポイント。より使いやすくなっているぞ。

METEOR COMBO G.O.D.

この技が決まった後、ダラン側はレバー一回転＋P or Kボタンを次々と入力していくことで相手に連続でダメージを与えることができる。が、同時に相手側もP or Kボタンの入力を受け付けていて、ダラン側と同系統のボタンだと技がそこで終わってしまうぞ。



初回で抜けられると逆に反撃される。Oh my GOD！

シャロン



明らかな変更点としては、ハンマーヘッドラッシュがなくなり、ロード＆ヘルファイアという新スーパーコンボになっている。また、ゲイルハンマーパンチからバミューダシンフォニーに派生させることが可能になった。

ただし、立ち大Pの性能が微妙に弱くなったり、シャトルコンビネーションのダメージが下がったりと、全体的に闘いづらくなった感がある。P投げの威力が上がっているので、ムリに一発を狙わず、ていねいにダメージを積み重ねていこう。

●ロード＆ヘルファイア

ゲージを1つ使って銃を構え、その状態でさらに同じコマンドを入力すると、弾を1発撃つ（つまり、直接攻撃するためには2ゲージ必要）。銃を持っている間は、パンチ攻撃の威力が少し上がるぞ。

ブラッディーマウント	相手の近くで←or→＋中P or 大P　レバガチャで首絞め速度＆回数がUP！
ブラディーチョーク	相手の近くで←or→＋中K or 大K　レバガチャで首絞め速度＆回数がUP！
フライングネックドロップ	空中で↓以外＋中P or 大P
クリムゾンテラー	相手の近くで 一回転＋P
スピニングダブルナックル	同じ強さのPK同時押し
ハーフムーンキック	↓↙←＋K
プリゾナーシザース	ハーフムーンキック中に（ヒット前）、相手近くで↓以外＋K
ゲイルハンマーパンチ	↓↘→＋P　→＋P or Kで連続攻撃 計2回まで
バミューダシンフォニー	→↓↘＋K
シャトルコンビネーション	↓↙←↓↙←＋P
ロード	↓↘→↓↘→＋P
ヘルファイア	ロード後、↓↘→↓↘→＋P
シャロンスペシャル	↓↘→↓↘→＋K
アサルトライフル	↓↘→↓↘→＋PPP

METEOR COMBO　アサルトライフル

ヘルファイアの強化版。非常に早い飛び道具で、スタート時ぐらいの間合いでは光ったのを見てからガードできない。単発なので、コンボ補正があまりかからないのも魅力。



地上ヒットが確定だとロックオン演出が始まり、エクセルでも回避できない。

D・ダーク



ドクトリンダークの基本戦法は変わっていない。EXプロシブを置いてじっくり待ち気味に闘ったり、しゃがみ中KキャンセルDARKワイヤーの連続技からエクセルやスーパーコンボで大ダメージを与えることができるぞ。

前作からプレイしている人は、ちょっと弱体化していると感じるだろう。まず、しゃがみ中Kやしゃがみ中Pが連続でつながらなくなった。これによって、跳び込みからしゃがみ中K×2でヒット確認してDARKワイヤー、ということができなくなった。

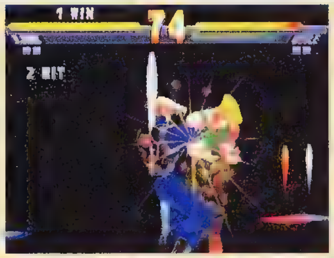
また、EXプロシブが置いてある最中に攻撃をくらうと、EXプロシブ自体がその場で消えてしまうようになった。

このように弱体化された点はあるが、全体的にはドクトリンらしく闘うことは十分できるので安心してほしい。

KNIFEナイトメア	→＋中P
DEATHスピンキック	→＋中K
DEATHモーメント	相手の近くで←or→＋中P or 大P
DARKスロー	相手の近くで←or→＋中K or 大K
SHUDDERブレード	同じ強さのPK同時押し
DARKワイヤー	↓↘→＋P
DARKホールド	DARKワイヤーヒット後、→＋P
DARKスパーク	DARKワイヤーヒット後、一定時間で
KILLワイヤー	→↓↘＋P
EXープロシブ	↓↘→＋K
KILLトランプ	↓↘→↓↘＋P
DARKシャックル	↓↘→↓↘＋K
EXープロミネンス	↓↙←↓↙←＋K
DEATHトラップ	↓↙←↓↙←＋PPP

METEOR COMBO　DEATHトラップ

ワイヤーを伸ばし、爆弾を背負わせて吹き飛ばす技。ワイヤーの射程はほぼ無限。ワイヤーが伸びるまでは無敵なので、レバー前中Kから出したり割り込みに使える。



やや出るのが遅いが、しゃがみ中Kキャンセルからもつながる。

C・ジャック



ダッシュストレートのスキが相変わらず大きいので、基本的な方針は「EX2」とほとんど変わらない。しかし、新技であるフェイントダッシュがタメなしで出せるので、ある程度自分から仕掛けていけるようにはなっている。

●フェイントダッシュ

ダッシュストレートのようなモーションで突進し、そのまま攻撃せずにやめる移動技。遠くからいきなり仕掛けるほか、しゃがみ大Pキャンセルで出すのもいい感じだ。



しゃがみ大Pキャンセルなら、反撃されずに近づける。

アングリーフィスト	→＋中P
パワーハンター	相手の近くで←or→＋中P or 大P
パワーリフトスロー	相手の近くで←or→＋中K or 大K
ダブルアームパンチ	同じ強さのPK同時押し
ダッシュストレート	←ため→＋P
ダッシュアッパー	←ため→＋K
フェイントダッシュ	↓↙←＋P
ファイナルパンチ	PPP or KKK 離すことで起動　50秒前後押し続けるとファイナルになる
バッティングヒーロー	←↙↓↘→＋P
サッカーボールキック	←↙↓↘→＋K
ホームランヒーロー	↓↙←↓↙←＋P
クレイジージャック	←ため→＋←→＋P　技中、Pでストレート Kでアッパー
レイジングバッファロー	←ため→＋←→＋K
グランド・スラムクラッシャー	↓↙←↓↙←＋K
ホームランキング	↓↘→↓↘→＋KKK

METEOR COMBO　ホームランキング

サッカーボールキックで相手を高く浮かせ、バッティングヒーローで相手を打つ。追加入力のタイミングによって、カス当たりや空振り（！）してしまうことも…。



クリーンヒットすると、宇宙の彼方までカッ飛ばす。

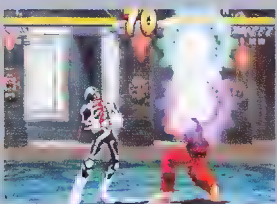
スカロマニア



見た目は単なる暴れキャラ、でもその外見とは裏腹に計算された動きで相手をしとめるスーパーヒーロー、それがスカロマニアだ。今回も楽しげな新スーパーコンボを引きさげて堂々の登場。では早速その新技を紹介しよう。

●スカロボール

画面上部にエネルギー弾を打ち上げ、一定時間後に相手の頭上に落下させる特殊な飛び道具だ。小・中・大でそれぞれ約3・5・8秒後に落下させることができる。使い道がいろいろありそうだ。



最大同時に2つまで打ち上げておくことができる。

ステップインアッパー	→＋中P
デンジャラスヒール	→＋中K
スカロダッシュ→スカロタックル	→→
スカロバック転	←←
スカロスタント	相手の近くで←or→＋中P or 大P
スカロスペース	空中で↓以外＋中P or 大P
スカロショック	一回転＋K
スカロパンチ	同じ強さのPK同時押し
スカロヘッド	→↓↘＋P
スカロダイブ	スカロヘッド後、P
スカロクラッシャー	↓↘→＋P
スカロスライダー	↓↘→＋K
スカロトカチェフ	←↓↙＋K　スカロトカチェフ成功前に小P中K大Pで点数表示
スーパースカロクラッシャー	↓↘→↓↘→＋P　空中可
スーパースカロスライダー	↓↘→↓↘→＋K
スカロドリーム	小P、小P、→小K、大P
スカロエナジー	↓↙←↓↙←＋K
スカロボール	↓↙←↓↙←＋P
スーパースカロエナジー	↓↙←↓↙←＋KKK

METEOR COMBO　スーパースカロエナジー

名前からしてわかるように、スカロエナジーの強化版。攻撃力の発生は遅いが、無敵時間が長いため、相手の連携への割り込みや突進技を読んだときに使えるぞ。



先読みすれば対空にも使えるけど引きつけすぎるとガードされるぞ。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：6月30日号の猛者通信の基板価格表のTELの欄は、ジ☆ダップセのお二人に電話しろってことですか?／東京都　P.N.バキューブJr.君

A：基板屋のトライ特価である。現在は在庫があるか知らんので、絶賛電話してみるといいだろう。（卦祖）



ほくと

ほくとで最も目立つ変更点は、一部の技の手足にエフェクトが付いたことだ。その技は肘崩（→＋大P）、振空撃、振脚撃、連昇激の4つ。

性能的には地上通常技の対空性能が落ちている。全体的に跳び込みが落としづらく、対空はエクセルやジャンプ攻撃、護流攻、気錬射などに頼っていこう。

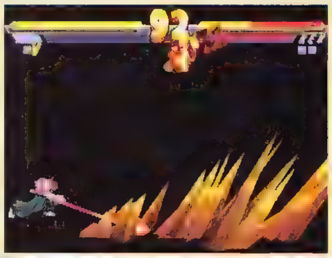
あとはしゃがみ大Kをガードさせた後の状況が変化している。前作は反撃を受けにくい技だったが、今回は中や大攻撃で反撃を受けるようになった。「困ったときのスラ頼み」は御利益が少ないかも知れない。垂直ジャンプを警戒するのは当然として、スーパーキャンセルも考えよう。

このあたりに気をつけておけば、ジャンプ中K↓しゃがみ中P↓小肘激崩などの流れは健在なので、前作のイメージで闘えるはずだ。

肘崩（ちゅうほう）	→＋大P
刈蹴（がいしゅう）	→＋大K
掴（きゃく）	相手の近くで→or←＋中P or 大P
頚手絞（けいしゅこう）	相手の近くで→or←＋中K or 大K
流水（りゅうすい）	相手の近くで一回転＋P
舞撃斬（ぶきゃくざん）	同じ強さのPK同時押し
肘激崩（ちゅうげきほう）	↓↘→＋P [illegible] 追加入力→＋P 振空撃 追加入力←＋P 振客撃 追加入力←＋K
護流攻（ごきゅうこう）	←↙↓＋P
振空撃（しんくうげき）	↓↙←＋P
振脚撃（しんきゃくげき）	↓↙←＋K
振（しん）	振空撃、振脚撃後、←入れたまま P or K
気錬射（きれんえき）	↓↙←↓↙←＋P
撃鳳技（きゃくほうぎ）	↓↙←↓↙←＋K
連昇激（れんしょうげき）	↓↘→↓↘→＋P
連舞（れんぶ）	小P、小P、→小K、大P
訃刀（しらせがたな）	↓↘→↓↘→＋KKK

METEOR COMBO 訃刀（しらせがたな）

どこからか取り出した長刀で相手を斬りつける技。無敵あり。画面が停止してからのガードは間に合わないが、確定ではない。確定と言えば、流水から連続技になるぞ。



刀の先のほうで当てるとダメージが大きい。柄を当てても減らないのだ。



ななせ

すばやいジャンプと霞颪でピョンピョン跳びまわり、相手を錯乱させる戦闘スタイルは健在。前作同様隙を見ての三連棍からの連続技や、投げ技の流水からの連続技で確実にダメージを与えていこう。

気になる変更点だが、前作と比べ大きく変わったのはスーパーコンボの弥生投棍技。そして新技としてメテオコンボの待宵天泣激が加わった。

●弥生投棍技

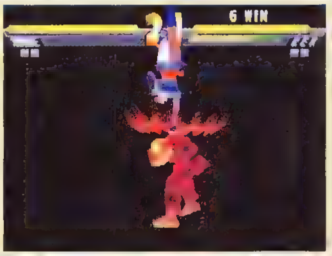
新たに発動後のレパートリーが増えた。棍を投げた後、相手に当たる前にキックボタン同時で棍を地面に落として待機させ、さらに↓↙←＋Pで自分のもとに棍を戻す（攻撃判定再発生）ことが可能になった。

三連棍ヒット後に遅めにスーパーキャンセルして相手の起きあがり地点に落としておくとプレッシャーになるぞ。

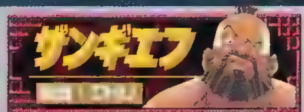
踏肘崩（とうちゅうほう）	→＋中P
落膝激（らくしちげき）	空中で↓＋中K
掴（きゃく）	相手の近くで→or←＋中P or 大P
頚手絞（けいしゅこう）	相手の近くで→or←＋中K or 大K
流水（りゅうすい）	相手の近くで一回転＋P
忍冬（すいかずら）	同じ強さのPK同時押し PKの押し続けで棍の長さ変化
天昇棍（てんしょうこん）	→↓↘＋P
三連棍（さんれんこん）	↓↘→＋P →＋Pで連続攻撃、計3回まで ↓＋Pで天昇棍に変化可能
霞颪（かすみおろし）	↓↙←＋K　Kで追加攻撃
月鏡牡丹（げっきょうぼたん）	←↓↙＋P　技入力後、P押し続けで技変化
弥生投棍技（やよいとうこんぎ）	↓↙←↓↙←＋P 技中、レバーで棍の軌道を修正可 技中、PPPで棍の移動停止 技中、KKKで棍落下 落下中、↓↙←＋Pで棍を戻す
十六夜烈棍（いざよいれっこん）	↓↘→↓↘→＋P
待宵天泣激（まちよいてんきゅうげき）	小P、小P、→、小K、大P

METEOR COMBO 待宵天泣激

ヒットすれば自らが大気圏を越え宇宙へ。そして急降下パンチをお見舞いする豪快な技。攻撃力発生が遅く、無敵時間もほとんどないので連続技以外で決めるのは難しい。



10秒を超える演出時間に対戦相手もメロメロ。



ザンギエフ

投げキャラのといえばザンギエフ、このキャラなしには語れない。そんなザンギの十八番技であるスクリューパイルドライバーだが、今回はボタンによって間合いと威力が変わるようになった。小が間合いが広く威力が小さい、大はその逆だ。また、前作にあったグロウイングフィストがなくなっている。これにより前作強力だった連携（グロウイングフィスト↓FAバスターなど）ができなくなり、本来のザンギらしい（？）キャラになったぞ。

期待の新技は…

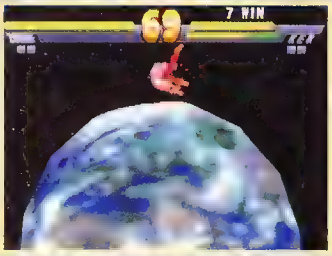
●エリアルロシアンスラム

対空用の投げ技だ。発動後斜め上に上昇して、空中にいる相手を掴んで投げることができる。掴むまでが遅いものの無敵時間もあるので、先読み対空として使えなくもない。ガードブレイクが空中ヒットした後なら確定だ。

フライングボディアタック	空中で↓＋大P
アイアンクロー	相手の近くで→or←＋中P or 大P
ジャーマンスープレックス	相手の近くで→or←＋中K or 大K
ストマックブロック	相手の背後から→or←＋中K or 大K
ダイナマイトヘッドバッド	同じ強さのPK同時押し
ダブルラリアット	PPP
クイックダブルラリアット	KKK
スクリューパイルドライバー	相手の近くで一回転＋P
アトミックスープレックス	相手の近くで一回転＋K
ロシアンスープレックス	一回転＋K
ベアハッグ	ロシアンスープレックスの移動中にP レバガチャで締め速度と回数がUP! このほか、ロシアンスープレックスの移動中には、スクリューパイルドライバー、ファイナルアトミックバスター（メテオ含む）が各コマンドにより可能
ファイナルアトミックバスター	一回転一回転＋P
スーパーストンピング	↓↘→↓↘→＋K ↓↙←＋Kで中断可能、4発目で停止
エリアルロシアンスラム	↓↙←↓↙←＋K
コズミックファイナルアトミックバスター	一回転一回転＋PPP

METEOR COMBO コズミックファイナルアトミックバスター

名前こそ付いたものの、前作EX2の時のファイナルアトミックバスターLEVEL3と同じ技。演出がパワーアップし、最後のスクリューが宇宙まで上昇するぞ。



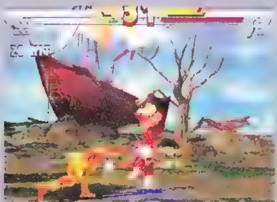
あらあら地球があんなところに。



ダルシム

のびる手足で相手を近づかせないダルシムらしさはこのゲームでも健在、というか前作とさほど変わらないので、前作からのダルシム使いならすぐに使いこなせるはずだ。

新技などは特にないが、闘い方が全く同じかというとそうでもない。前作気軽に使えたヨガインフェルノがメテオコンボになったことで、安易な攻めができなくなった。スライディングやヨガレジェンドをガードされた時のフォローができないので慎重に攻めなければならないぞ。



レジェンド→ヨガドリル→立ち大パンチも健在。

ヨガスマッシュ	相手の近くで→or←＋中P or 大P
ヨガスルー	相手の近くで→or←＋中K or 大K
ヨガショック	同じ強さのPK同時押し
ヨガテレポート（右遠へ移動）	→↓↘＋PPP
（右近へ移動）	→↓↘＋KKK
（左遠へ移動）	←↓↙＋PPP
（左近へ移動）	←↓↙＋KKK
空中浮遊	ジャンプ中（レバー入力）＋K
ヨガファイア	↓↘→＋P
ヨガフレイム	↓↙←＋P
ヨガブラスト	↓↙←＋K
ヨガキャッチ	↓↘→＋K
ヨガコンタクト	ヨガキャッチ時、K押し続け
ヨガフェイク	↓↘→＋KKK
ヨガドリルキック	空中で↓↘→↓↘→＋K　技中 レバーで軌道修正可
ヨガレジェンド	↓↙←↓↙←＋K
ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→＋PPP

METEOR COMBO ヨガインフェルノ

メテオコンボに昇格したヨガインフェルノ。形態も変わり宙に浮くようになった。火を吹いている間、レバーでダルシムを制御することができるので効率よくあぶろう。



ヒットしていたらレバーを上に。

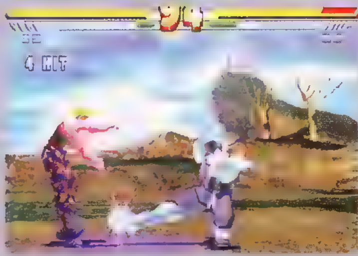
P.S.GAMEST Q&A G

Q：メストは僕の好きな色なんかきいて何をする気ですか？／熊本県　P.N.YAN君　A：編集長が最近占いに凝っていて、無作為に読者との相性を調べたがっているのでアンケートにねじ込まれちゃった…。ごめん、うそ八百です。読者層の把握と傾向についての意識調査です。（編集部）



すべてが高性能！

必殺技は溜めが必要だがどれも強力で、そのへんはリーチがあって高性能の通常技で補っていける。加えて、通常のK投げから空中コンボも狙えるので、いかなる状況においても高レベルで対応していくことが可能だ。



足が長いので、中×3という法外な連携ができる。

技解説

ベガは、ダランやプルムのように「違う技」は入っていない。「EXプラス」でやり込んでいた人であれば、ほとんど同じ感覚でプレイできるはずだ。とりあえず、ここでは微妙な性能の変更について見てみよう。

●ベガワープ

完全に消える前と出現時に大きなスキができた。安易なクルージングはできないぞ。

●サイコキャノン

溜めることで弾が少しずつ拡大するようになったため、密着よりも離れた状態（ニープレスナイトメア4ヒット後など）だと「溜め状態」をヒットさせることができなくなっている。それ以外の性能は「EX」とほぼ同じで、タメ時間も短め。

対戦ワンポイント

しゃがみ大Kは、中間距離からの奇襲に使える。めり込まなければ反撃も受けない。

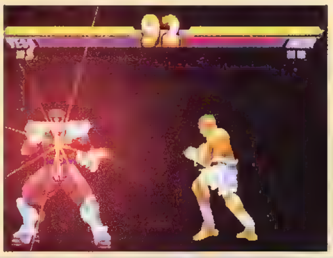
ジャンプ攻撃では、大Kがかなりの性能を誇る。リーチがあってめくりも狙え、当然威力も高い。これで跳び込んだら、しゃがみ中P×1～2→しゃがみ中K→大ダブルニープレスの連続技を狙おう。

エクセルも、前進するしゃがみ大Kを混ぜることでかなり安定する。K投げからも、しゃがみ大Kを使えばエクセル連続技を入れられるぞ。

デッドリースルー	相手の近くで→or←+中P or 大P
デススルー	相手の近くで→or←+中K or 大K
ベガワープ	→↓↘ or ←↓↙+PPP or KKK
サイキッククラッシュ	同じ強さのPK同時押し
サイコクラッシャー	←ため→+P
ダブルニープレス	←ため→+K
ヘッドプレス	↓ため↑+K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後P
サイコキャノン	←ため→+←→+P
ニープレスナイトメア	←ため→+←→+K
サイコブレイクスマッシャー	←ため→+←→+PPP

METEOR COMBO サイコブレイクスマッシャー

サイコクラッシャーの強化版で、発生は遅いが、入力直後から攻撃までは完全無敵。ただし、空中の相手にはクリーンヒットしないことが多い。一応、大攻撃からであれば連続技になるが、例によってダメージは下がってしまう。単発で、飛び道具を抜けるように使うと効果的だ。



首を掻き切るジェスチャーがイカす。ガードされてもかなりケズるぞ。



ロックラッシュ	→+中P
アマゾンリバーラン	↘+大P
ワイルドファング	相手の近くで→or←+大P レバガチャでかみつき速度&回数がUP
レイジングネイル	同じ強さのPK同時押し
サプライズフォワード	KKK
サプライズバック	←+KKK
エレクトリックサンダー	P連打
ローリングアタック	←ため→+P
バーチカルローリング	↓ため↑+K
バックステップローリング	←ため→+K 技中、レバー左右で軌道修正可 バックステップの着地までにP押しで中断可
グランドシェイブローリング	←ため→+←→+P P押し続けでその場回転、離すと移動
ビーストハリケーン	空中で↓↘→↓↘→+P
ジャングルビート	←ため→+←→+K
スーパーエレクトリックサンダー	↓↘→↓↘→+KKK

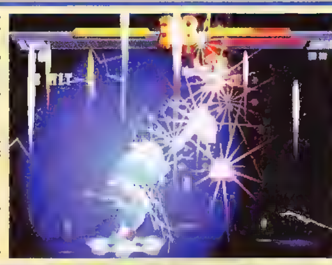
ブランカは全キャラ通してみても、変更点の少ないキャラと言えるだろう。そこで今までのおさらいをしていこう。

普段はしゃがみ中Pで足払いを潰したり、しゃがみ中Kで牽制していく。そして一番の狙いは、跳び込みからのしゃがみ小K×3→ローリングアタック→ビーストハリケーンの連続技だ。最初の跳び込みのジャンプ大Pがめくりにくくなっているので注意。このの連続技に限らず、ローリングアタック中にヒット確認してビーストハリケーンを出せるようにしておこう。

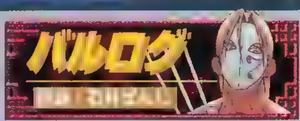
その他、サプライズフォワードを使った奇襲は今回も健在。サプライズフォワードからしゃがみ小K・かみつき・バーチカルローリングなどの選択肢がある。ただし、リバーサルのサプライズバック連発でゲージを稼ぐことができなくなっている。

METEOR COMBO スーパーエレクトリックサンダー

効果範囲の非常に大きい電撃を放電する。入力してから攻撃が発生するまでは無敵で、通常攻撃に潰されることはまずない。対空兵器に使うこともできる。



空中の相手にも大ダメージを与えられるのがいい。



ワイヤースマッシュ	相手の近くで→or←+中P or 大P
ワールウィンドスープレックス	空中で●以外+中P or 大P
トゥルエノクロー	同じ強さのPK同時押し
バックスラッシュ	KKK
アタッチイングクロー	→↓↘+Pで爪を出す
ローリングクリスタルフラッシュ	←ため→+P
フライングバルセロナアタック	↓ため↑+Kの後、P
イズナドロップ	↓ため↑+Kの後、●以外P
スカイハイクロー	↓ため↑+P
グランドクリスタルフラッシュ	←ため→+←→+P
スカイハイイリュージョン	↙ため↗+P
スカーレットテラー	←ため→+←→+K
ローリングイズナドロップ	↙ため↗+K 技中、相手の近くで●以外+Pで、イズナドロップ 技中、Pでフライングバルセロナアタック

バルログの狙いに今までと大きな違いはない。出るのが早くリーチのある爪で攻め、隙をみてジャンプ大Pから中足払い→しゃがみ中Pとつなぐ3段の連続技が健在だ。主な変更は必殺技関連である。例えば、ローリングクリスタルフラッシュはガードさせた後、以前は有利だったが今回は同時に動き出すので固めにくくなっている。その分中・大で出すと、途中からガードされず最初に当たれば全段ヒットするようになったぞ。

●スカーレットテラー

スーパーコンボのファントムディストラクションがなくなり、代わりにスカーレットテラーが加わった。相手を打ち上げるのは同じだが、追加コマンドはない。落ちてくるところに直接打撃や空中投げを決めるのだ。地面で弾んだ後も追い打ちが可能。

METEOR COMBO ローリングイズナドロップ

前作同様の性能を持つ。ゲージを1つ使って空中に飛び上がり、相手を捕まえて投げる技。投げが成功した時点でゲージを3つ使うことになる。投げ損なうと隙は大きい。



投げの間合は短いので、正確に狙わないと難しい。

目指すは遥か…獄門山！



7月上旬、いよいよ全国のロケーションに姿を現す、
アトラス／ケイブ最新シューティング「ぐわんげ」。
今回は登場する3人のキャラクター＋式神の性質と、気になる
ゲームシステムについて、発売前にしっかり理解しておこう！

担当：善之字元帥・M.V.P・K.M.T

物語

時は室町末期、場所は東の国。まだ自然を敬い、妖怪を信じ、夜の闇を恐れていた頃、人々の中には「式神」という神を操る力を持つ者がいた。式神使いは多くの者に恐れられたが、式神にまつわる恐ろしき言い伝えもあった。

「式を宿した日から一年、その者は神に命を吸われるであろう。しかしその一年の内に木火土金水それぞれの方角、それぞれの季節に倣った地所を訪れ、神々を倒し呪符を集め、そして黄泉への扉を開いて、獄門山の神を討てば呪いから解き放たれるであろう」

己の体を朽ち果てさせるかわりに力を授ける諸刃の剣、式神。飲み込まれるも、利用するもそれを使うものの能力次第。今、三人の式神使いが試練に挑もうとしていた。それぞれの想いを胸に秘め…。

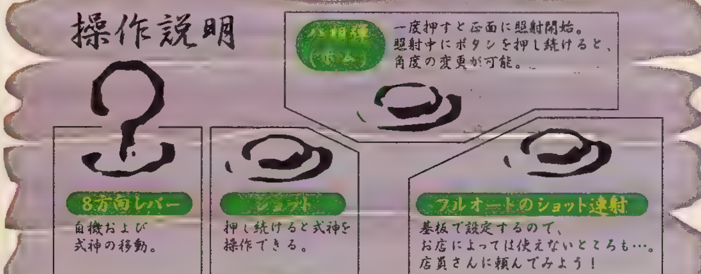
いよいよ発売直前！

前号のスクープ記事で紹介した、アトラス・ケイブの最新作「ぐわんげ」がいよいよ発売される。

ゲーム内容は、8方向レバーとショット・八相弾（ボム）の2ボタンでプレイヤーを操作し、次々と現れる妖怪を倒していく縦画面のシューティングゲーム。と、ここまでは普通のシューティングと何ら変わらないが、このゲーム最大のウリはプレイヤーとは別に動かすことのできる「式神」にある。

式神とは、プレイヤーと離れた位置を攻撃するための照準のようなもので、ショットボタンを押し続けることによって操作することができる（詳しくは後述）。使いこなしてゲームを有利に進めよう。

操作説明



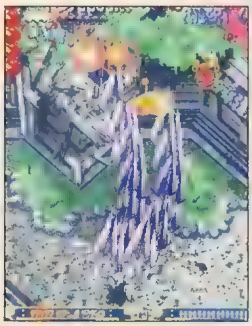
シシンと力王



■シシン（ししん）

氏素性が謎に包まれており、言葉が通じず、人を襲いその肉を喰う恐ろしき者としてしか知られていない。だが、彼にとり憑いた式神によって与えられる苦痛がシシンにそうさせていることを、言葉を話せないシシンは誰にも理解してもらえなかった。そして村人たちに鬼と呼ばれるうちに、心まで鬼に染まっていったという。昔、彼に娘がいたとの噂もあるが…。

●身長　六尺三寸（192㎝）
●年齢　30歳
●性別　男

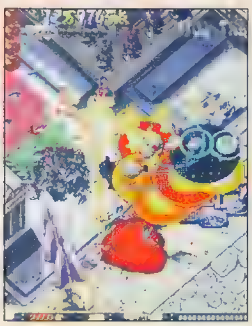


巨大な包丁を飛ばして攻撃するシシン。ショット方向はレバーで変化。

■式神・力王（りきおう）

人肉鬼とも呼ばれる冥界の鬼。人を喰うことを糧とし、シシンの口を通してそれを得ている。それによってシシン本人の寿命は式神が憑いているにもかかわらず永遠を約束されている。シシンも人肉を喰わなければ一年で力王に命を吸われることになるのだが、シシンとしてもこの苦悩の日々を送りながらもあえて取引に応じ、生き続ける目的があるのだった。

●年齢　500歳以上
●性別　男

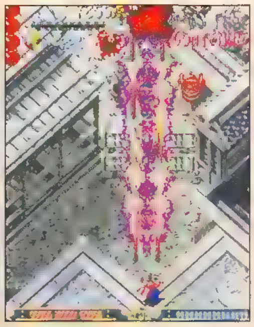


火薬球を投げ、力王の周辺に爆風が広がる。爆風の広がりも標準的だ。

柊(ひいらぎ)小雨(こさめ)と八飛車(やつひしゃ)

■柊 小雨(ひいらぎ こさめ)
鬼打ちの家に生まれ、巫女としての教育を受けた心優しき娘。
「獄門山の神を倒せばその力の恩恵で生を受けた式神は消えると言われている。家に戻りたければ獄門山の神を倒すがよい」という父の言いつけの下に旅立つことになるが、心を通わせた八飛車のことを考えるとそれもままならない。小雨はそんな苦悩と戦いながら旅へとおもむく。

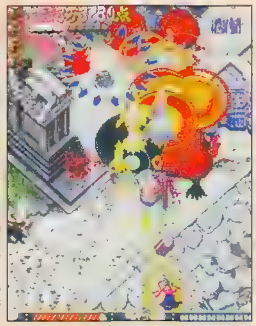
●身長　四尺七寸(142㎝)
●年齢　17歳
●性別　女



小雨の通常ショットは弓矢。直線的なわりに威力はやや高めのようだ。

■式神・八飛車(やつひしゃ)
妖怪最高地位に存在するといわれる九尾の狐が産んだ子。産まれたときから尾が一本足らず、八尾だったため、人にとり憑く式神に成り下がってしまった。妖怪の世界で蔑まされた八飛車は妖怪にしては気が小さく優しい妖怪に育ち、小雨を心から慕うようになる。そしてこの旅の終わりに自分の死を見据えながらも、小雨の命を守るために戦うのだった。

●年齢　200歳以上
●性別　両性



八飛車に向かって炸裂する「鞠」を投げると、爆風は前方に流れていく。

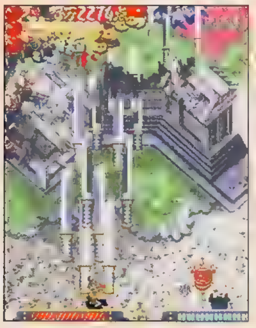


賀茂(かも)源助(げんすけ)と麒麟丸(きりんまる)



■賀茂源助(かものげんすけ)
薬剤師として修行の旅に出た源助は、ある夜山寺に宿をし、そこで祟りを受けて式神を宿してしまった。自由奔放かつ気まぐれな性格を持つ彼は、麒麟丸が憑いてからはその束縛に不満を持つが、表面では麒麟丸に愛想をふりまき、不満なそぶりは何一つ見せていない。しかしその腹の底では、いつしか獄門山の神を倒し、麒麟丸を消すことばかり考えている。

●身長　五尺一寸(155㎝)
●年齢　15歳
●性別　男



源助のショットは最も幅が広く、若干ながら地形を貫通する能力を持つ。

■式神・麒麟丸(きりんまる)
狂暴極まりない性格で人を殺さずにはいられない。そのため源助が麒麟丸を宿して罪人とならずに生きていくには賞金稼ぎになるしかなかった。麒麟丸が源助にとり憑いたのは、有力な陰陽師として名高い源助の父に対する恨みが招いたことであり、やがては賀茂家を滅ぼそうと目論んでいる。根が単純なせいか、源助の腹のうちに気づいていない。

●年齢　300歳以上
●性別　男



源助のコントロールが正確でないせいか、最も広範囲に爆風が散る。

どのキャラを選ぶ?

さて、「ぐわんげ」で実際に選択できるのは、ここまでに紹介した3人のキャラ。では、それぞれのキャラがどんな特性を持っているかを簡単に説明しよう。

●シシン
通常ショットの発射方向がレバーを倒した方向に傾く性質を持っており、ショット自体の幅も広いので、左右にスクロールする場面に強い(サイドアタックが効く)。式神の爆風は、爆弾が爆発したときのレバー方向に流れる。

●柊 小雨
ショット幅が狭く、軌道も直線的なため、左右からの敵に弱いのがシシンと対照的。その半面、移動速度は3キャラ中最速なので、足を使った作戦が重要だ。式神を使った攻撃は、爆弾の発射方向に爆風が流れることを意識して式神を配置する必要がある。

●賀茂 源助
ショット幅が最も広く、地形に対して若干の貫通(というか、めり込む)能力を持っているので、入り組んだ地形に強いキャラである。式神を使った攻撃は広範囲に爆風が散るので、多くのザコを巻き込みやすい。また、爆風の攻撃力も高いとのウワサあり。



一番楽なキャラ?即答は難しいけど、最初はシシンを選ぶといい…かな?

重要な情報の見方を知るべし

「ぐわんげ」の要！ゲームシステム大解説

ゲージやら玉やら…それぞれが持つ効果を完全に把握してしまおう

基本操作説明

ショット、レーザー、ボムのように聞き慣れた操作用語ではない「ぐわんげ」だが、少し言いかたが違うだけで中身は一緒。

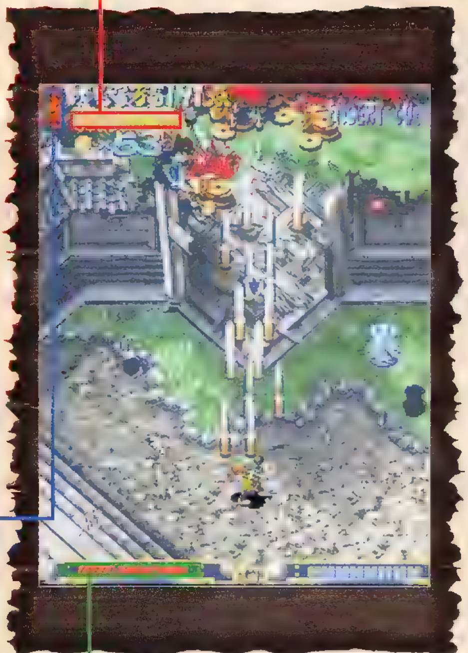
ボタンは基本的に2ボタンで、

●**Aボタン…ショット(8段階)**
●**Bボタン…八相弾(弾数制限有)**

となっている。

そして、Aボタンを押しっぱなしにすると、自分の式神を出現させて攻撃できる（式神のレベルは5段階）。いわばレーザー。この式神は今までのタイプのレーザーとは少し異なり、「ぐわんげ」の核を成すシステム。ややクセがあるので次のページを見てほしい。

とはいうものの、おおまかには同社の怒首領蜂と似ている操作系なので違和感なく入って行けるぞ。



ドクロゲージ

ドクロマークが並ぶこれは、一言で片付けるのならば「コンボゲージ」である。基本仕様は怒首領蜂のそれに似ていて、敵を倒すとゲージが上昇し、このゲージが0になる前に次の敵を倒せばコンボが成立するようになっている。また、式神を堅い敵に当てている間はこのドクロゲージが上昇するぞ。

ここで注意してほしいのは、コンボは敵の数ではなくて、式神やショットなどを使って出した「お金のコンボ」を示しているところだ。単に敵を倒しただけではお金のコンボ数は上昇しない。コンボを維持するために敵を倒すと考えるといいだろう。そして維持する目安になるのがこのドクロゲージというわけ。

ドクロゲージは半分以上になると金色に点滅するようになっている。この金色のときが非常に重要で、敵をショットで倒したときにお金を出せるのだ。

さらに、ドクロゲージは道中とボス戦ではゲージの減少率に大きな違いがある。道中だとゲージは一瞬でなくなっていくが、ボス戦でゲージが半分以下の金色でないときは非常にゆっくりとなくなるようになっている。式神をひたすら当ててコンボを維持していこう。



お金のコンボをつなげるのであればドクロゲージに注目しよう。

八相弾

端的に言ってしまうと、要はボムのこと。弾数制限があるが、使用するとその瞬間から無敵になり、攻撃力の高い特別なショットが結構長い間発射される。八相弾を使用したあとも少しの間は無敵時間がある。緊急回避に多用しよう。

また、この八相弾、使ったときにBボタンを押しながらレバーで攻撃方向を変化させられる。

ちなみに、ストック数の最高は5発まで。ダウンすると、ストック数が2発以下の場合は2発補充され、3発以上ならさらに追加で宝玉（八相弾アイテム）が出るぞ。

体力ゲージ

画面下に表示されているのは体力ゲージ。こんどはコレについて説明しよう。

よく見ると、黒い線で3等分されているのがわかる。敵の攻撃を受けるとライフが減っていって、この黒い線を越えたら1ミス（ダウン）、と思ってほしい。ここで「えっ!?」と気付いた人は鋭い！

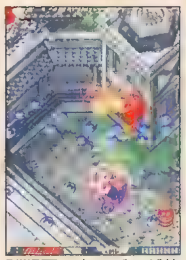
そう、1回の攻撃では1メモリを失わないのだ。では実際に何回攻撃を受けるとダウンするのか？

敵の攻撃を受けたときのダメージは実は2パターンしかなく、式神を使用中か否かで変化する。

式神を使用中は4回攻撃を受けると1メモリなくなる。が、式神を使っていないときは、なんと2回で1メモリを失ってしまう。つまり、式神使用中に比べて2倍のダメージを受けるわけだ。要注意！

また、ダメージはメモリに左右されないことにも注目。例えば式神使用中に3回攻撃を受けたあと（残り4分の1メモリ）、普通の状態で攻撃をくらうと、次のメモリが4分の3になってダウンするのである。

ダウンについて少し補足すると、攻撃を受けてもダウンしないうちはノックバックがなく無敵時間もない。つまり、連射弾を受けたとき、瞬時にごっそり体力を失うことがあるのだ。これは慣れないと気付きにくいので要注意！1メモリを失ってダウンしたときは、わかりやすい演出に無敵時間をともなって復活するので、言わなくてもわかるだろう。



画面下の赤いバーが体力ゲージ。3等分に区切られているぞ。

役立つアイテムの数々



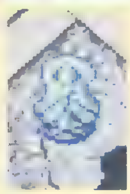
角樽

主人公のショットパワーを1段階あげてくれるアイテム。これは7つ取れば最強になる。



串団子

団子を食べて体力を少し回復する。ただしメモリを越して回復することはない。やや残念。



菩薩像

式神の攻撃力を1段階あげてくれるアイテム。4つ取れば最強の式神になるのだ。



山積み団子

団子が山積み＝回復量も多い。きっちり1メモリ分回復するぞ。

餅飾り

体力全回復のありがたいアイテム。滅多にお目にかかれないのは当然。



宝玉

このゲームの最強兵器である八相弾を1つ取得できる、非常にありがたいアイテム。

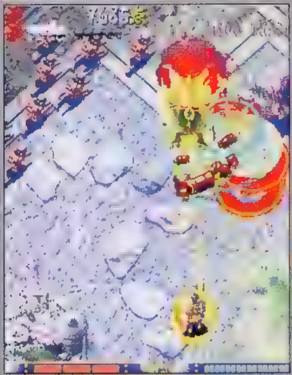


お金

稼ぎの友。とにかく回収！高得点を目指すのが人の子でしょう。

式神の基本操作

道中


道中では、式神を操作しているときだけ、式神が出現する。

ステージ道中では、しばらくの間ショットボタンを押し続けることで、式神を呼び出すことができる（プレイヤー本体の前方に出現）。ショットボタンを押し続けている間は、式神を自由に動かすことができるが、ショットボタンを離すと式神は画面内から消える。

なお、再び式神を呼び出した場合でも、前回式神を消した位置に関係なく、必ずプレイヤー本体の前方に出現するようになっている。

ボス戦


ボス戦では、式神を操作していないときでも、その姿を確認できるぞ。

ボス戦では、ショットボタンを押し続けていなくても常に式神を呼び出している状態になっている。ただし、普段はただ式神の姿が見えるだけで、攻撃はもちろん、動かすこともできない。操作するためには、道中と同じくショットボタンを押し続けることが必要だ。

また、式神は、一度操作するのを止めると、再び式神を操作するまでそのときの位置に固定されるようになっている。

目指せ最強の式神使い！

式神操作術

ぐわんげを語るうえで、避けて通ることのできない式神。ここでは、その操作法や使い方について説明していこう。

式神の操作と性質

式神の操作は、道中とボス戦では若干違いがあるものの（左の囲み参照）、基本的にはショットボタンを押し続けることによって行う。ショットボタンを押し続けている間なら、レバーで自由自在に動かすことが可能だ。

式神は、それ自体には攻撃力はなく、敵への攻撃は式神が敵に触れたときにプレイヤー本体が投げる爆弾ショットで行う。要するに、式神は爆弾ショットを投げるための照準のようなものだと思えばいいだろう。

ただし、単に爆弾ショットの照準だけが式神の役割ではない。式神には、接触した敵弾にスローをかける能力もあるのだ（スローをかけた敵弾はピンク色になる）。

なお、式神を操作している最中は（ショットボタンを押し続けている間は）、プレイヤー本体の移動速度は遅くなり、縦方向には移動できないようになる。式神を操作するときには、この2点に注意しよう。

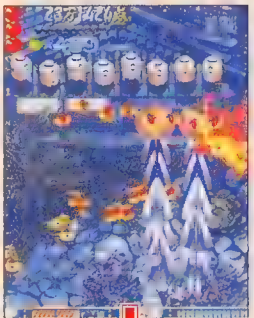

式神の使い方をマスターして、戦いを有利に進めよう。

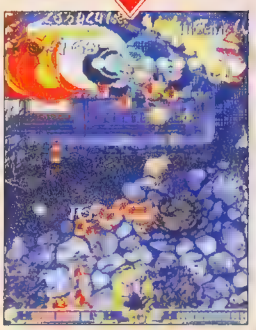
式神利用術 其の一 式神で地形の奥の敵を撃て！

ステージの至るところに設置されている地形は、プレイヤーの移動、ショットによる攻撃を阻む。そのため、地形の奥や地形そのものの上にいる敵などは、プレイヤー本体のショットでは攻撃することができない。

そこで活躍するのが、プレイヤーの使い魔である式神だ。式神は地形の影響を受けずに動くことができるので、地形の奥にいる敵にも攻撃することができる。

式神を使って地形の奥の敵を撃つテクニックは、このゲームの基本であり、極意でもあるので、必ず覚えておくようにしよう。


本体のショットでは、地形の奥にいるような敵は攻撃できない。

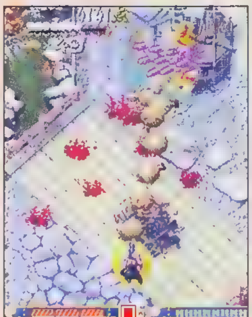

しかし、地形の影響を受けない式神なら、問題なく攻撃することができる。

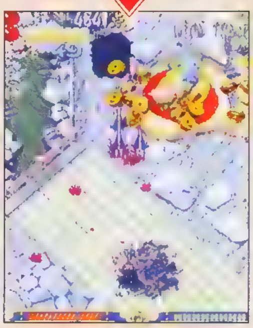
式神利用術 其の二 式神を利用して敵弾を消せ！

式神自体には、敵弾にスローをかける能力はあるが、基本的には敵弾を消す能力は持ち合わせていない（ただし、一部例外あり）。

しかし、スローをかけた敵弾はピンクの弾で表示され、敵を倒したときに、これらのピンクの弾をすべて消すことが可能！しかも、消した敵弾はなんと銭になるというお得つきだ。

こう書くと「敵弾がお金になる」ことに目がいってしまいがちだが、注目してほしいのは**「敵弾を消せる」**という事実である。敵の攻撃が激しい場所では、この敵弾を消せるということが非常に重要なテクニックになってくるからだ。「お金」に興味がなくても、敵弾の消し方はしっかりとマスターしておくようにしよう。


式神で敵弾にスローをかけ、画面内にピンクで表示されている敵弾なら…、


すべて消すことが可能。先の面に進めるためには、必須のテクニックだ。

ノーマルモードを卒業したら…



ハードモードはボタンが4つ。ていうか本当はコレが基本。
ボタンの配置（色）をしっかり覚えて遊んでみよう。



QUENDER QUI/GUITAR（初級）

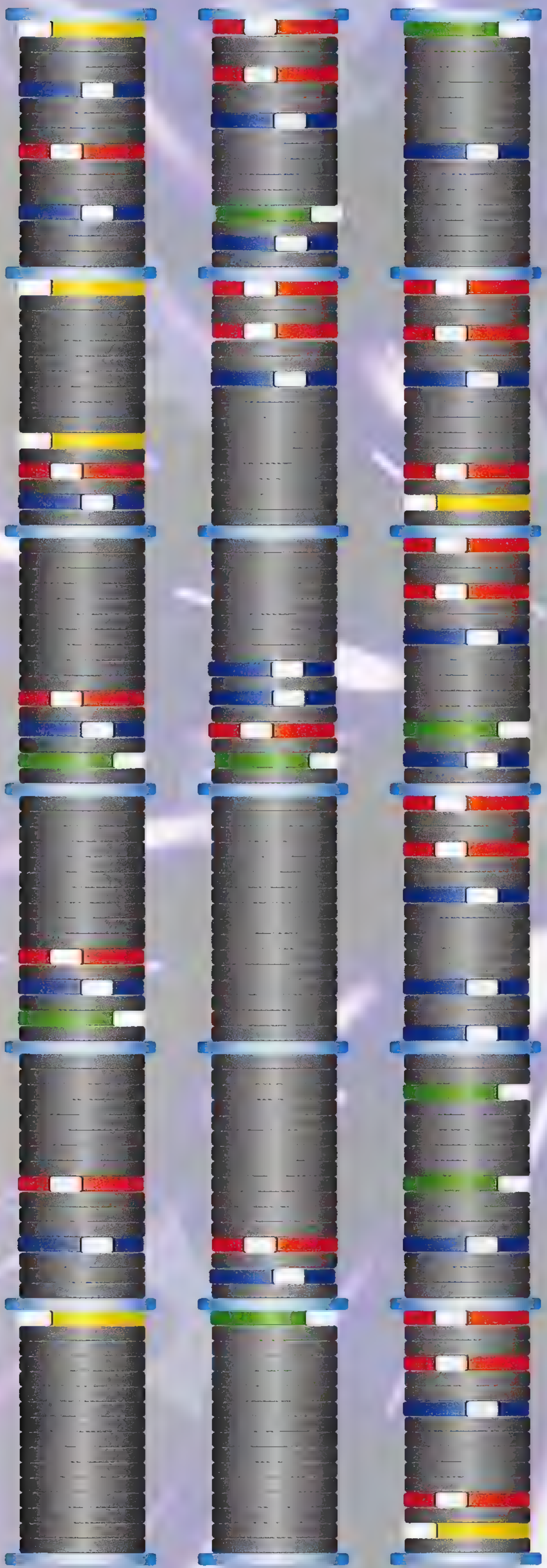
担当：若人

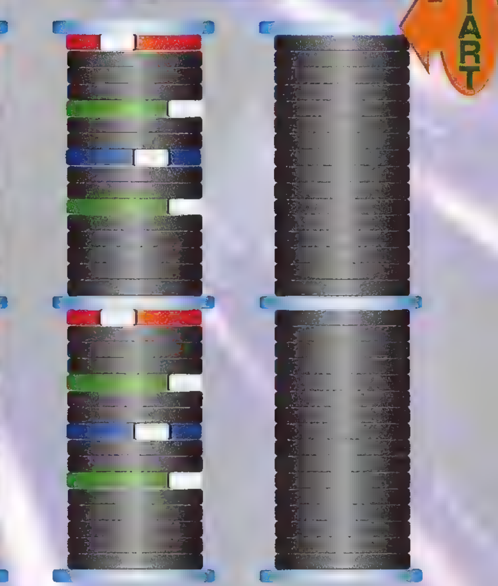
今回紹介する曲はハードモードの『QUENDER QUI』ギターパート。特に難しいところもなく簡単なので、まあ、手を慣らすための練習曲と思ってやってみて。

ちなみに、今作でもチップの見方は同じ。1小節が終わると、また上に戻ってサウンドチップが流れてくるぞ。この時画面下の半透明の部分を見れば、次にくるチップがわかる。1小節が終わったら、その部分も目で追っていこう。



1小節が終わったら、この半透明の部分で次のチップを確認してボタンを押そう。





P.S.INFORMATION G

このパカパカパッション2から始めようという人は、とりあえずボタンの配置を覚えなきゃね。覚え方は色で覚えるよりもカラーチップにある白い部分で覚えたほうが簡単だよ。左から順に、黄色、赤、青、緑。そのカラーチップの白い部分がボタン配置に対応しているからね。



プロデュース・ゲーメスト共催企画！

パカパカ2 一番搾りキャンペーン



パカパカ2を速攻クリアでレアアイテムゲットだ！

さて、前号で予告した読者参加企画を発表しよう！名付けて「パカパカ2一番搾りキャンペーン」。「パカパカパッション2」をいち早くクリアした人に、パカパカレアグッズをプレゼントしようという太っ腹企画だ！

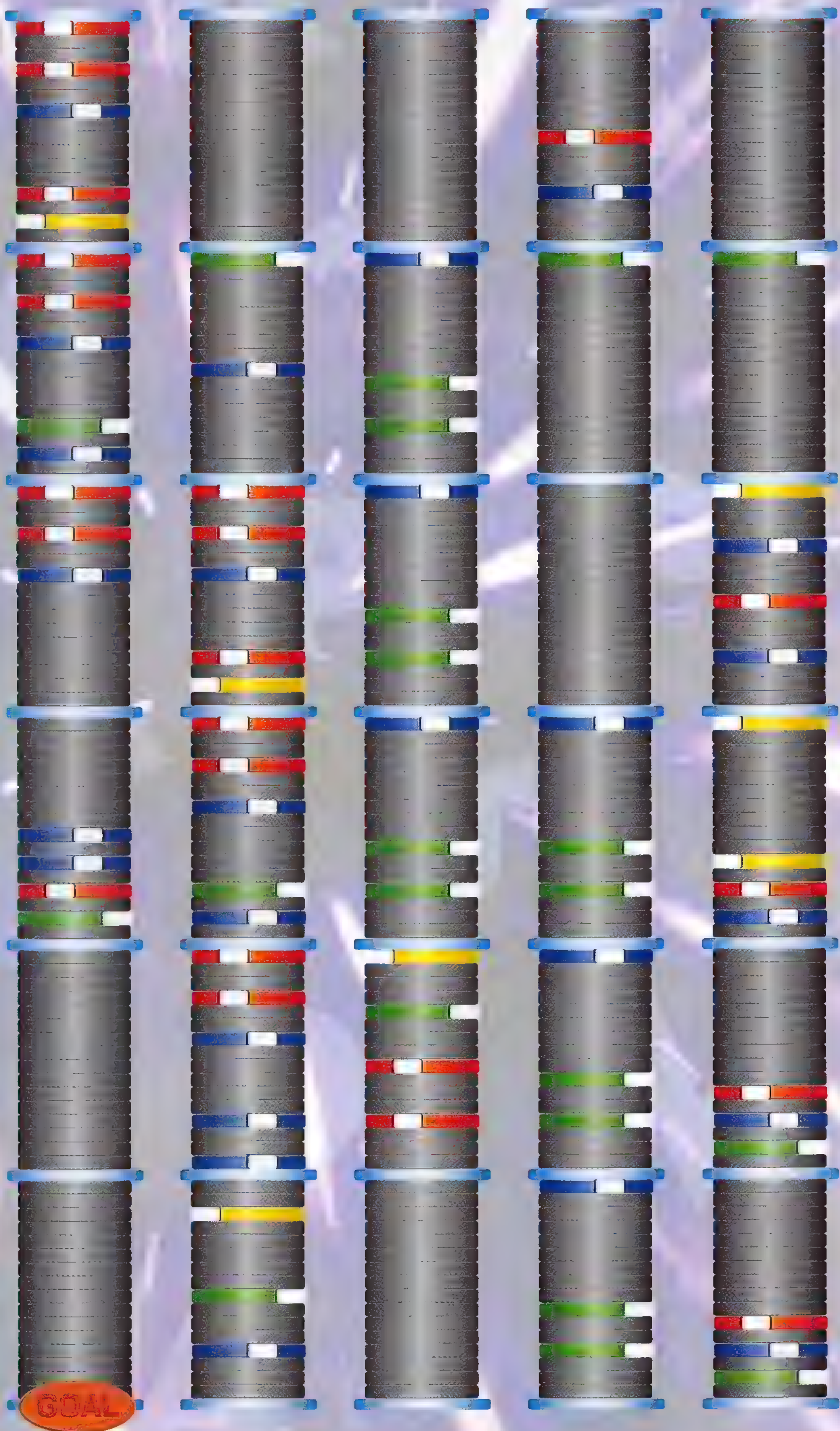
条件は、マニアックモードで隠し面を70％以上でクリアすると、エンディング画像で4ケタのパスワードが表示される。それをハガキに書いて、編集部に応募するのだ！先着順で100名様に、シリアルナンバー入りテレホンカードをプレゼント！当選結果はプロデュースオフィシャルホームページとゲーメスト誌上で発表だ!!

応募要項：

ハガキにクリア時のパスワードと住所・氏名・年齢・職業・クリアしたゲームセンターの店名・地域を記入し

〒101−8935
東京都千代田区神田神保町1−26
株式会社新声社　ゲーメスト編集部「パカパカ一番搾りキャンペーン」係まで。





発売が待ち切れないぜ!!

F355 challenge



発売まであとわずか！
誌上で予習をして、ゲーセンデビューをしよう！
担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる㊊



もう百円出すと走行データが手に入る!?

プレイをしたとき、自分の走りがどんなものだったのかということを検証すると思うのだが、それが形になって出てきてくれたらなあ、なんて思うことも多いのでは？

そんな思いを実現してくれる機能がこの「F355チャレンジ」に付いているのだ！

自分が走ったときの走行ライン、アクセル、ブレーキワークのデータをプリントアウトしてくれるのがそれ！

プラス百円でもらえる予定だぞ！



予習その①　間違えない「選択」

今までにないレベルのリアル指向で作られているこの「F355チャレンジ」であるが、その高次元でのレースシーンを体験するまでには、かなりの鍛練を必要とする。

そのため、生半可な気持ちでこのシミュレーションゲームをプレイすると、まず間違いなくまともにプレイをすることはできないだろう。



自分のレベルをしっかり把握すること！それをミスすると…。

まずは自分のレベルを把握すること！その設定はなかなか正確にできるものではないが、ひとつの方法が、一番下のレベルから始めること。

やさしいところから始めることで、自分の現在の上限を把握することができるだろう。



ゲームに慣れることを考えたら、トレーニングから始めたい。

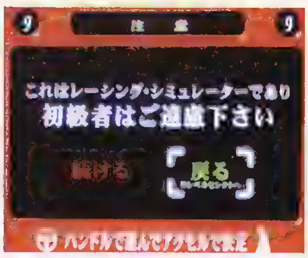
このゲームでのその方法は、一番下のレベルとなるのは「初級」レベルを選び、一番下のモードの「トレーニング」を選んでプレイを始めること。

そこで走れることを確認し、レベルを上げていくのだ。

そのレベルアップは、トレーニングでコースの走り方を覚え、フリー走行でその走りを自分のモノにし、レースでその実力を試していくのだ！

それを初級から中級へ、そして最終目標のシミュレーションへと進み、レベルアップしていくのだ！

全コースをシミュレーションで走れるころには本物のレーサーになっているかもね！



もし間違えてシミュレーションを選んでも大丈夫！戻れます！

一見「難しい！」と思えるこのゲームも、選択を間違わなければかなり遊べるし、走り込み具合いでは、レベルアップも可能になるのです！

それを頭に置きつつ、今回は、発売直前のこのゲームの予習をしていこうと思う。

操作が正しいと「OK」が出るぞ!!





予習その② 上達を助ける「指導」

いろいろな補正機能を駆使した中で、コースを走る上で覚えていかなければならないことを指導してもらうぞ！

まずはその補正機能で楽に走れる初級、指導がもらえるトレーニングを選んでいく。

その指導の一つがコース上に引いてある「ライン」だ！



「ライン」がコース上に書いてあるこのモードで覚えていく！



「ライン」のほかに、次の展開が文字として表示されるのだ！

まずはそれを完璧に覚えていき、コースに慣れていく！

指導してくれるのは「ライン」だけではない。なんとその先のコーナーの曲がる方向、大きさを文字で表示してくれるのだ！

それが正確にできると褒めてくれるし、失敗してもその対応をしてくれるのだ！

その指導だが、レベルを上げていったり、アシストスイッチを切っていくことで操作の難度が上がっていっても、しっかり対応してくるのだ！

例えば、オートブレーキを切るとどうなるかというと、今までになかった「ブレーキせよ！」という指導が出るし、オーバースピードになっていれば、「速度を落とせ！」という指導もしてくれるのだ！

もちろんそれは、初級からシミュレーションにレベルアップしても同じでアクセル、ブレーキだけでなく、シフト操作も指導してくれるのだ！



これはシミュレーションのトレーニング。6速にする指示だ！

予習その③ 覚えたら「実戦」

もう指導がなくても走れるかなあ、と思ったら「フリー走行」モードでその実力を試しても良いだろう。



さて、指導がなくても真っ直ぐ、そして曲がれるかなあ？

いざトライ！指導がなくても自分にしか見えないラインをトレースしていき、速度をコントロールをしていき、ハンドルを操作していく。

全身をセンサーにして走る様は、クルマの一部になる瞬間を感じられるかもね！



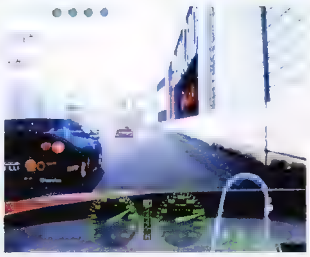
コース上にはラインは引かれていない！心の「目」見て走れ！

その実戦はさらに上へ！

次の段階は、1台での走行から、複数の8台による走行の「レース」の中でその腕を試してみるのだ！

最近難しくなってきているドライブゲームだが、アシスト機能を活用することで、苦手な人、女性でも完走可能になるので、今回の予習で良いスタートダッシュをしてほしい！

（女性上級ドライブゲーマー育成委員会発足希望!!）



ぶつかると何千万に！なんてことは考えずに思い切り走ろう！







ストリートファイターIII 3rd Strike オリジナル・サウンドトラック

CPCA-1028　¥2,100（税込）
初回特典：カナダのNo.1 HIPHOPアーティスト、「インフィニット」のオリジナル曲を収録（オープニング＆キャラクターセレクトで使用）したスペシャルシングルCD封入

1999.7.7　IN STORES

セルピュータ　ゲームミュージックCDラインナップ



バイオハザード 2 ドラマアルバム

※シェリーとエイダの「その後」がついに明らかになる！

シェリー編　CPCA-1023
エイダ編　CPCA-1025
各2,520円（税込）



バイオハザード 2 ReMIX ~met@morPhoses~

※バイオ２の音楽を人気ＤＪピストン西沢がリミックス！

CPCA-1027
1,470円（税込）



パワーストーン オリジナル・サウンドトラック

※ＴＶアニメも好評放映中 パワーストーン音楽の原点！

CPCA-1024
2,100円（税込）



ギガウイング オリジナル・サウンドトラック

※超人気新世代シューティングサウンドトラック登場！

CPCA-1026
2,100円（税込）

緊急告知

SULEPUTER Presents

BIO HAZARD ORCHESTRA CONCERT 1999

1999.8.25 公演決定！

■バイオハザード、バイオハザード 2、バイオハザード 3の音楽をオーケストラにアレンジ！■本邦初公開！最新作「バイオハザード 3　LAST ESCAPE」オープニングＣＧムービーを、新日本フィルハーモニー交響楽団によるオーケストラ生演奏をバックに上映！■公演日時　1999年8月25日（水）19:00開場 19:30開演■公演会場　すみだトリフォニーホール（東京・錦糸町）■入場料　全席指定前売　S席 ¥3,150 A席 ¥2,100（税込）■チケットぴあ・チケットセゾン・ローソンチケットにて7月10日発売開始■お問い合わせ先　株式会社カプコン セルピュータレーベル　TEL03-3340-0740（平日10:00～17:00）■ホームページ　http://suleputer.capcom.co.jp/sulehome/index.htm　suleputer@capcom.co.jp

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.269

7/30

JULY 30

表紙「ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future」イラスト/藤原ひさし

STAFF

■発行人／加藤　博　■編集人／高橋 己代子　■編集長／石井 ぜんじ　■プロデューサー／猿渡 雅史　■ディレクター／霜田 和人　■デスク／遊佐 孝之　■編集／大場 顕　山下 浩志　北裏 裕章　濱田 真一　■進行／竹森 眞由美　■編集アシスタント／松田 史征　我妻 禎文　岩崎 洋子　■ライター／ずるずる　FRS-N.O　C・LAN　KAL　MOMO　ぴぐ　田渕健康　がっちん　アディオスToshi　ギィ　K-TAN　はまー　GED　珈琲ふりーく　MVP　SHO　CHU　伊勢猫　しじみ　KMT　ちゃっきー　VMT-RED　京城　河本きらり屋　スー　善之字元帥　福田柵太郎　Mio　■営業制作部／高安　聡　■広告制作／柴田 昌毅　岩沢 恭子　■広告営業／中野 猛一　甲州 一隆　勝目 誠　■校正／中島 充久　■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室　■製作協力／（有）ローリングストーン　西村 光賢　中西 芳彦　斎藤 若子　■写植・版下製作／トロア企画（株）　（株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆＜NEWむーちゃん・No.20・壱神うけるさん＞

もうじき梅雨も終わり、お待ちかねの夏が来る。遊びに出かけようと思っている人は早めに準備しよう！予約がとれない…ってことにならないように。

▶今号のキーワード◀ [撃ち返し弾]

敵を倒したと同時に出てくる弾。今号からスタートした「かえってきた レゲーの魂」で扱われている「グラディウス」の撃ち返し弾は有名。撃ち返し弾の元祖は80年にSNKが発売した「サスケvsコマンダー」の忍者の死体と思われる。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.269

発行 1999年7月30日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9321
印刷所 凸版印刷

■お電話でのご質問はご遠慮下さい。
質問等はハガキもしくは封書ではみ出しコーナー宛にお願いします。

新声社Webページ：http://www.shinseisha.co.jp/

TEAM EDIT チームエディットの出現コマンド

バトライダーのチームエディットのように自機セレクト時に全機体から３機をエディットし、チーム構成ができる、ファンサービスモードだ。

※PHASE3（自機９機が出現済み）の状態で入力。

コイン投入後の１９～０のカウントの時にコマンドを入力

⬆ ⬇ ⬆ ⬇ ⬅ ➡ ⬅ ➡ Ａ Ｂ

ただし、１秒以上の間隔でそれぞれのコマンドを入力、かつ、Ｂの入力は０秒のとき。
（カウントの音に合わせてコマンド入力すると楽）
※TEAM　EDIT　は、コース選択時にレバー上、もしくは下を入れながら決定することで可能となります。

もう６面はクリアできるようになったかな？

BATTLE BAKRAID
バトルバクレイド

今回は６面後半の攻略に加え、DESERT、SEA SIDE ステージの稼ぎ場所を紹介。チームエディットコマンドも要チェックだ！

バトルバクレイ道

今回は倍率を利用した稼ぎについて紹介。まずは倍率をつなげるためのテクニックから紹介していこう。

担当：KMT

倍率のかかる敵は引きつけて倒すのが基本

倍率カウンターは、１機目の敵を倒したときにまず90カウントがセットされ、２機目以降を倒したときは、１２０カウントがセットし直されるようになっている。このことは、１機目を倒した直後に２機目を倒そうが、倍率カウンターが切れる直前に２機目を倒そうが、セットされる倍率カウンターは、必ず１２０カウントであるということを意味している。

そのため、倍率のかかる敵を間をおかずに破壊していくのは、はっきりいって損。より倍率を長く維持しようとするなら、倍率カウンターが切れる直前に倍率のかかる敵を破壊するようにしなくてはいけない。このことは、倍率をつなげるうえでの基本的な考え方となるので、必ず頭に叩き込んでおくようにしよう。

また、倍率を長くつなげるような場所では、１機目の敵をできるだけ引きつけてから倒すようにすることも重要。このことも併せて覚えておくようにしよう。

ボンバーは正しく使おう

ボンバーは、その効果時間中、倍率カウンターをストップさせる効果を持つ。そのため、ボンバーを使えばより長く倍率を維持することが可能だ。

ただし、その使い方には少し注意が必要。というのも、ボンバーを使った瞬間、倍率カウンターは強制的に「1」になってしまうからだ。ボンバーで、もしくはその効果時間内に倍率のかかる敵を倒せないと、効果時間が切れた瞬間、倍率も途切れてしまうので注意しよう。「倍率のかかる敵を破壊→ボンバー」ではなく「ボンバー→倍率のかかる敵を破壊」が基本。順番を間違えないようにすること。

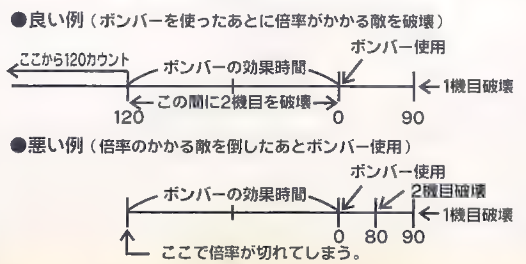
ボンバーが切れたら自爆せよ！

倍率をつなげるためにはボンバーが必要、でもボンバーがない、こんな場合はどうするのか？答えは簡単。自爆すればいいのである。

倍率カウンターは、自機がミスしたときも、ストップするようになっている（この場合はミスした時点のカウンターでストップ）。そのため、自機復活後にボンバーを発射すれば、倍率を維持することができるのだ。

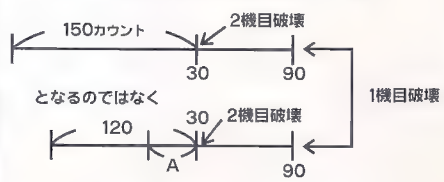
ただし、自機復活後には行動不能の時間がある。倍率カウンターを40以上残して自爆しないと、ボンバーを発射する前に倍率が途切れてしまうので、十分注意するようにしよう。

ボンバーの正しい使い方



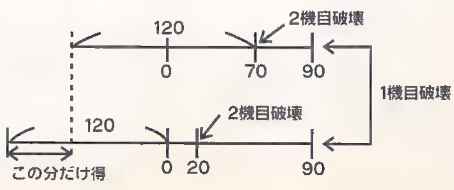
倍率の仕組み

●倍率のかかる敵を連続で破壊した場合、

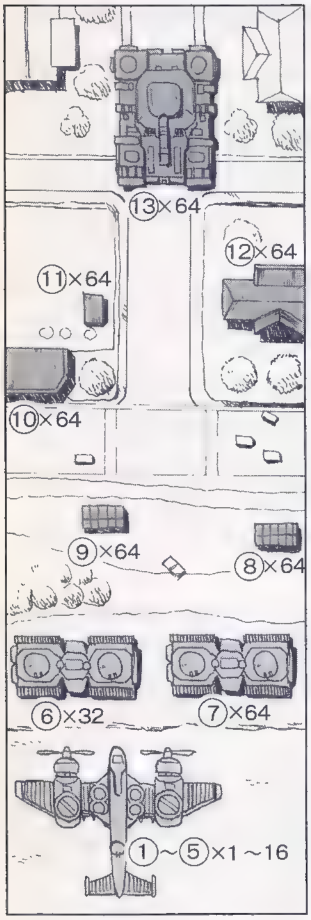


となる。2機目を倒した時点でカウンターは120にセットし直され、Aの分は追加されない。

●倍率をより長く維持するためには、すぐに次の敵を破壊するではなく、倍率カウンターが切れる直前に敵を倒す。



SEA SIDE　稼ぎ場所



<①～⑥のつなぎ>

まずは大型機を海岸線が見えるところまで引きつけ、大型機の左半分にボンバーを重ねる。ボンバー発射後、自分はすぐに大型機の右側の翼と翼上の砲台をオーラ撃ちで破壊。本体を倒す前に破壊できれば、倍率は16倍まで上がる。なお、⑥はボンバーが勝手に破壊してくれる。

<⑦～⑧のつなぎ>

大型機の右側の翼と砲台を破壊したら、すぐに⑦に接近し、オーラ撃ちで破壊する。続いて、近寄ってくるザコ敵をオーラ撃ちで撃ちつつ、倍率カウンターが30を切ったら、ボンバーを発射して⑧を破壊する。ボンバーの効果時間が切れたら、⑬の撃ってくる弾に当たりわざとミス。

<⑨～⑬のつなぎ>

自機復活後は、すぐに⑬に重ねるようにしてボンバーを発射する。このときは⑫にボンバーが当たらないように注意。ボンバーの効果時間中は、⑨と⑩をオーラ撃ちで破壊。なお、⑪はボンバーが破壊してくれる。ボンバーの効果時間が切れたあとは、⑬に重なってオーラ撃ちするのだが、倍率カウンターが70を切ったら、一気に画面右端まで移動して、ボンバーを発射。⑫を破壊する。あとは再び⑬をオーラ撃ちすれば、⑬を破壊できる。

DESERT　稼ぎ場所

<①～③のつなぎ>

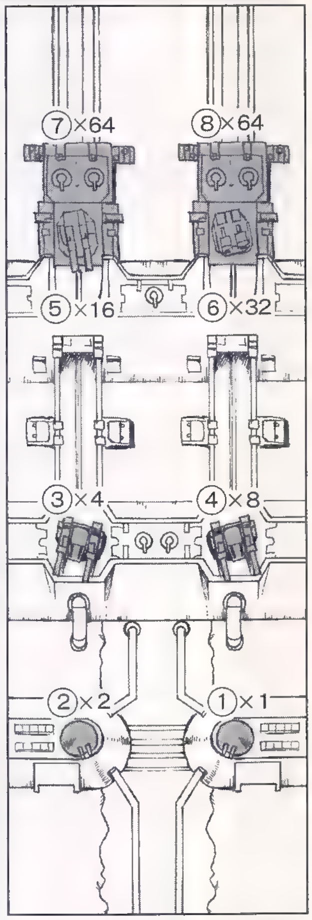
まずは①と②が画面半分より下にくるのを待ち、ショットで①を撃つ。続いて敵弾に注意しつつ左へ移動し、一瞬間をおいてからボンバーを発射、②を破壊する。②を破壊したら、すぐに自機を前進させて、ボンバーの効果時間中に③をオーラ撃ちで破壊する。

<④～⑥のつなぎ>

③の位置からちょっとずつ下に動いて④の弾を避け、画面一番下まで移動したら、ボンバーを発射。この間に④をオーラ撃ちで破壊。ボンバーの効果時間が切れ、前方に装甲列車が見え始めたら、2台の装甲列車の真ん中にボンバーを発射。⑤と⑥（装甲列車の主砲）を破壊する。

<⑦～⑧のつなぎ>

ボンバーの効果時間が切れたら、すぐに⑦もしくは⑧の撃ってくる弾に当たってミスする。復活後、⑦と⑧に当たらないようにボンバーを発射し、⑦をオーラ撃ちで破壊する。⑦破壊後は、画面左側でザコ敵をオーラ撃ちして時間を稼ぎ、倍率カウンターが切れそうになったらボンバーを発射。⑧に重なりにいって、オーラ撃ちで破壊する。



お手軽稼ぎポイント1 DESERTステージ

お手軽に稼げるポイントのひとつが、DESERTステージの左のマップで紹介している区間。この場所のおいしいところは、倍率がつなげやすいのはもちろんのこと、ステージ後半に配備されている装甲列車の点数が3万点だということ。小型砲台から倍率をつなげていけば、この装甲列車を64倍で倒すことができるので、軽く400万点以上稼げてしまうのだ。

ここがポイント！

この場所で稼ぎを実行するためには、残機1機とボンバー2＋5分の4発が必要となる。ボンバーの数が中途半端なものになっているのが気になるかもしれないが、これには理由がある（後述）。

最初のポイントとなるのは、①と②の小型砲台の引きつけ。小型砲台が画面半分より下にくるまで引きつけなくてはいけないのだが、小型砲台とザコ敵が撃ってくる弾がかなりうっとうしい。油断しているとミスしてしまうので十分に注意しよう。

第2のポイントは、装甲列車の主砲（⑤と⑥）にボンバーを発射するところ。ここで丸1発分のボンバーを発射してしまうと、主砲だけでなく、装甲列車本体まで破壊してしまう。装甲列車はボンバーだと3000点しか入らないので、これでは大損（約360万点落ち）。ボンバー5分の4発なら、主砲を破壊しつつ、本体にほどよいダメージが与えられるので、うっかりボンバーを取りすぎてしまわないようにしよう。

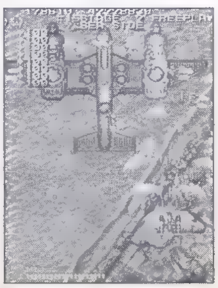
お手軽稼ぎポイント2 SEA SIDEステージ

SEA SIDEの稼ぎポイントは、ステージ開始直後の大型機から大型戦車までの区間。ここでは、約450万点稼げるのだが、主な得点源は2万点の大型戦車と多数出現するザコ敵。ここに出現するザコ敵は、ボンバー、もしくはオーラ撃ちで倒すと2000点入るので、64倍時ならザコ敵1機につき約12万点も入るのだ。

ここがポイント！

稼ぐのに必要なのは、残機1機とボンバー1＋2分の1発以上。条件は、DESERTステージにくらべるとかなり甘い。

稼ぎを実行するうえでのポイントは2ヵ所あるのだが、そのうちのひとつが大型機の処理。大型機は左右の翼と翼上の砲台にも倍率がかかるようになっている。左側はボンバーで一気に破壊してしまうので問題ないが、右側はボンバー発射後に自力で破壊しなくてはいけない。下手すると、破壊する前に本体を倒してしまう恐れがあるので、あらかじめショットで軽く撃ち込んでおくようにしよう。


オーラ撃ちですぐに壊せるように、あらかじめ右側の翼を軽く撃ち込んでおくこと。

もうひとつのポイントは、⑧にボンバーを使ったあとの自爆。このゲーム、なぜかなかなか弾に当たれないことが多いので、弾をよく見て、しっかりと自機の中心部に命中させるようにしよう。

ステージ CLOUD ボスラッシュ後半戦！

今回はボスラッシュの後半を攻略。前半の3体にくらべればそれほどきつくはないぞ。

担当：[illegible]

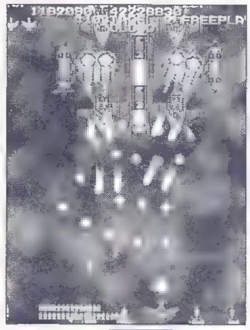


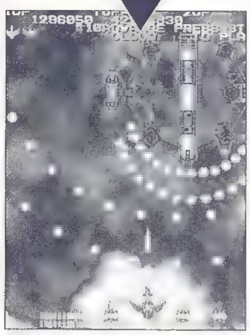
砲台に攻撃を当てないように！

GRELLの本体中央、上下2つの開閉砲台（破壊不可能）は他の砲台を壊すと、最初3WAYだった扇状のピンク弾が最高9WAYにまで増え、非常に難しくなる。

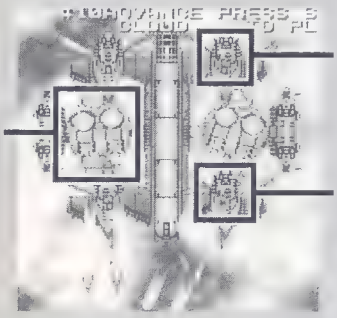
ボスを倒すことだけを考えるなら、なるべく2連砲台に攻撃を与えないようにして、本体にできる限り撃ち込もう。そうすればボスが半死半生になった時の厳しいピンク弾を避けさせられる時間を少しでも減らすことができる。

また、ピンク弾を避ける時の注意だが、ピンク弾の弾と弾の間に入って動けない時に2連弾にやられてしまわないよう、ピンク弾が通り過ぎたら自機をなるべく横に大きく動かして、弾のすき間に入るようにするといい。


最初の内は弾数も少ないが…、


砲台を壊すとピンク弾雨あられ。本体に集中して撃ち込もう。

GRELL パーツについて



本体…10万点（1万点）
大型2連砲台…5万点（5000点）
2連砲台…1000点

※（　）はボンバーで破壊した時の点数です



発狂モードを見切れ！

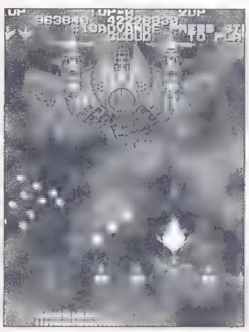
TIAMATにダメージを与えるためには本体中央部のパーツを壊さなければならず、このパーツを壊すたびに一癖ある砲台が現れるようになっている。

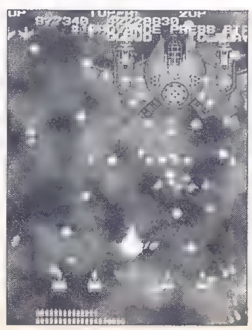
最初に現れるのが自機を狙い撃ってくる3連砲台で、この砲台の弾は大きく左右に避けよう。

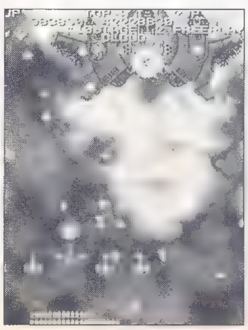
ただ画面端に追い詰められると反対側に切り返せなくなり、赤弾砲台の餌食になってしまうので、なるべく画面中央をキープするようにするのを心がけるといい。

3連砲台を破壊すると最終形態の、小ピンク弾を全方向にばらまく砲台が現れる。この形態を避けるときのコツは、横一列につながって飛んでくるピンク弾を1つの大きな固まりと見てしまうことで、常に画面を左右に横断するように移動して避けるのがベストだ。

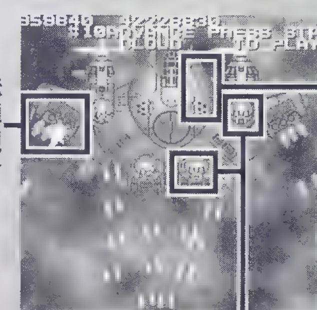
またこの最終形態は後半3体の中ボスの攻撃の中でも群を抜いて難しいので、ボンバーがあるなら手堅く使ってしまうのもいい。


3連砲台は大きく左右に移動して避けよう。切り返し命！


かなり難しい最終形態。ボンバーがあるなら使ってしまおう。


横一列のピンク弾に追い詰められないよう注意。

TIAMAT パーツについて



本体…10万点（1万点）
上部開閉砲台…5万点（5000点）
2連砲台…1000点　3連砲台…1000点
赤弾砲台…1000点

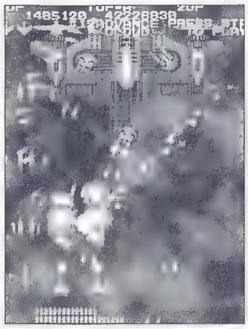
※（　）はボンバーで破壊した時の点数です



激カモ！死ぬ要素0

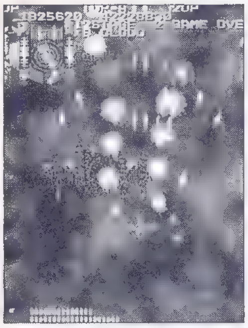
ＰＨＯＥＮＩＸの特徴は本体の2連砲台が、破壊しても次々に復活するところにある。とはいえこの2連砲台の攻撃はたいしたことがなく、他には上部からホーミングミサイルを発射してくるだけの簡単なボスだ。

このボスと戦う時には、中央下の回転して弾をばらまく砲台を常に狙って壊しておくようにすればかなり楽になる。またホーミングミサイルは、ミサイルに撃ち負けないように自機を少し上に移動させておいて、ミサイルが近付いてきたら下に下がるといい。



ホーミングミサイルさえきちんと撃ち切れば問題なし。

後半の中ボス3体を終えると、中型機ラッシュだ。点数がエクステンドに達していれば、1UPが出現するので逃さないように。



爆風に注意。接近して撃ち込み、敵に押されないようにしよう。

PHOENIX パーツについて



本体…10万点（1万点）
回転2連砲台…5000点

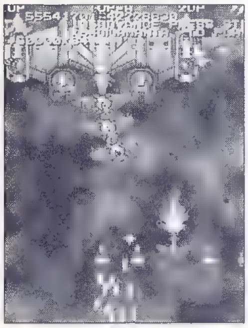
※（　）はボンバーで破壊した時の点数です



尻尾パーツで320万点！

ボスの攻略の前に、尻尾の5万点パーツを64倍で破壊する方法を説明しておこう。

直前の中型機ラッシュで連続して破壊していけば倍率は上がっているので、最後の2機にボンバーを使って倍率を継続しておき、ボスが出現する前に画面の一番上に行って、体当たりして自殺する。次の自機が出現したらすぐボンバーを画面の上に飛ばし、無敵時間で尻尾パーツをオーラ撃ちで破壊する。ボンバーで他の5000点パーツも64倍で破壊できる上、ボス本体にもダメージを与えられるので、ぜひモノにしてほしい。



中型機でボンバーを使っておくのがミソ。

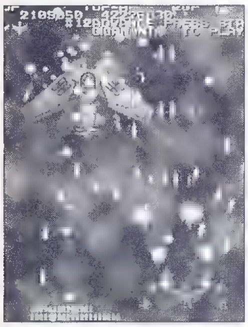
閉じるワインダー？がライバル

第2形態では、ばらまき弾とホーミングミサイルの混合攻撃が厳しいが、なるべくボスから離れて避けるようにするだけで、相当楽になるはずだ。

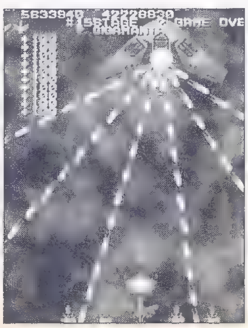
ボスの動きが止まると、ボスは自機を挟み込むようにして6方向に細長い弾を連射してくる。この弾の連射にすき間はほとんどなく、いってみれば弾の線に挟まれているようなもので、間を抜けることは事実上不可能といってもいい。しかも恐ろしいことにこの線と線の間が、自機1機ぎりぎりまで狭まってしまう。

このとんでもない攻撃をやり過ごすには、この線と線の中間ぴったりに自機を位置させるしかない。

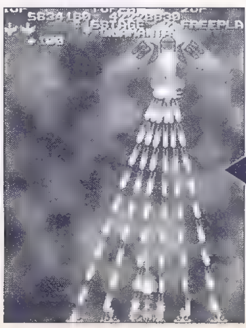
また不幸にもボスの斜め下で線の間に入ってしまった場合は、線と線との中間より微妙（3～4ドット）にボスと逆の方向に自機をずらすようにするといい。



なるべくボスから離れた位置をキープするように。

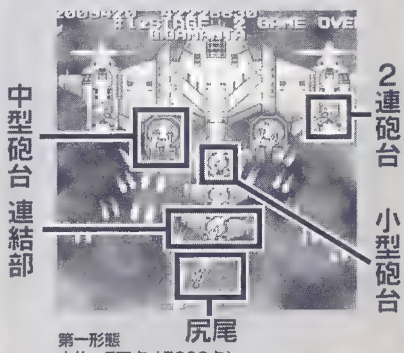


ボスの動きが止まったら、自機を大きく動かさないようにして、



ぴったり中央に合わせれば大丈夫。

GIGAMANTA パーツについて



第一形態
本体…5万点（5000点）
2連砲台…1000点　連結部…5000点
小砲台…1000点　尻尾…5万点（5000点）
第二形態
本体…5万点（5000点）
左右羽根パーツ…5万点（5000点）

※（　）はボンバーで破壊した時の点数です

チャレンジ・ザ・ハイスコア TOP100 締め切り迫る！

GIGAWING™

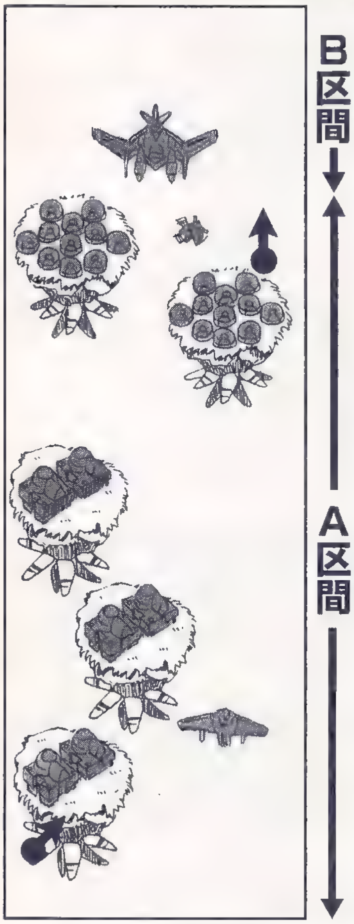
ギガウイング

もうキャンペーンには応募したかな!?
今回はストーリーも盛り上がってくるステージ４を解説。
勲章の回収にも危険が伴ってくるぞ。

担当：スー

STAGE4 MAP1

●MAP内の印は、ＲＦを使うポイントを表します



「ギガ質問箱」開設！

これまで、カーマイン専用のステージ１～４の稼ぎ攻略をやってきたギガウイングのコーナーですが、ステージ攻略のみならず、稼ぎ全体に対しての質問や、機体別の質問をよく見かけます。そこで「ギガ質問箱」を開設しました。これまでの攻略で今一つ分かりにくいところ（特にステージ1、2）や、機体別の細かいポイントなど、なんでもドシドシ送ってください。

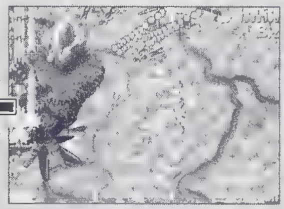
■宛て先
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町
1-26　ゲーメスト編集部
「ギガ質問箱」係　まで

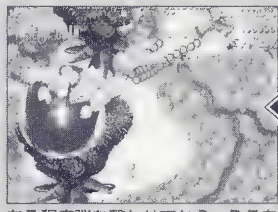
A区間 序盤でいかに稼ぐか

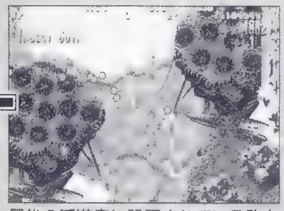
スタートしたらすぐに画面左端中央へ移動し、中型機の出現に備え、左の砲台を破壊する。中型機が出現したらそのままの位置で待機し、中型機の初弾を、ある程度まで引きつけてからリフレクトフォース（以下ＲＦ）を発動。

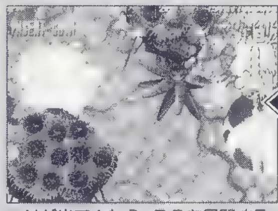
弾を反射すると同時に、中型機のほうへショットを撃ちながら特攻し、中央から出現するヘリを破壊しながら、反射した＋1倍率アイテム（以下勲章）を回収する。このとき、ヘリが出す＋10勲章をヘリ破壊と同時に取り、反射した＋1勲章を回収したい。

浮遊島に設置されている砲台を出現する順に破壊しつつ、最後の浮遊島が出現する画面右端に移動する。そしてヘリが次々に出てきたら、その弾に対しＲＦをかける。このときショットは撃たない。


スタートしたら、すぐに左へ移動して、砲台を破壊して中型機を待つ。


ある程度弾を撃たせてから、ＲＦを展開。ヘリの勲章を先に取るように。


最後の浮遊島に設置されている砲台を破壊したら、この位置で待って、


ヘリが出てきたら、ＲＦを展開する。このとき、少し下がると当てやすい。

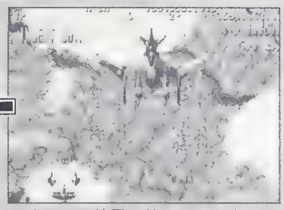
B区間 ストレンジャー1遊び

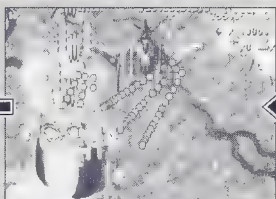
ストレンジャーが出現したら、ストレンジャーの中央から自機2機分ほど左右どちらかに移動する。攻撃を開始したら第1射目をやり過ごし、第2射目の直進弾＋全方位弾がきたら、ＲＦを展開しつつストレンジャーに突っ込み、両翼端から発射される3ＷＡＹ弾まで反射。勲章を回収しつつ、ストレンジャーの弾と弾の間に入る。

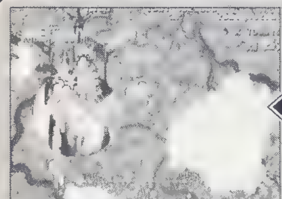
次に、一気に左へ移動して直進弾を滝のように撃つので、ストレンジャーにダメージを与えないようにＲＦを溜めて、発動したら発射口に重なる。ＲＦが切れたら、残りの無敵時間を利用して漏れた勲章を回収しよう。

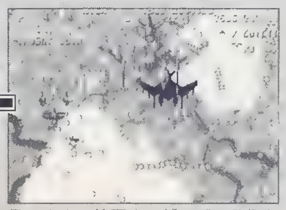
ストレンジャーは右に移動し全方位弾を連射するので、そのまま画面左端中央で細かく避けつつ、ＲＦの回復を待ち、回復したら発動と同時にストレンジャーに重なる。

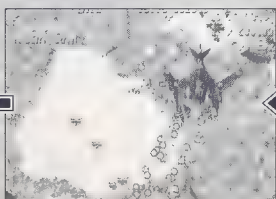
ほとんどの場合はここでストレンジャーを倒してしまうが、生き残る場合もある。このときは次の連射弾をストレンジャーの前を回るように回避し、次の攻撃でＲＦだ。

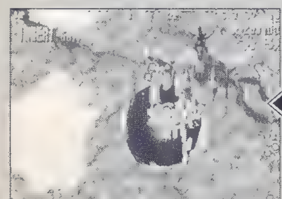

まずはこの位置で待って、ストレンジャーの第１射をやり過ごす。


3射目が横に差し掛かったらＲＦを展開。そのまま3ＷＡＹも反射する。


いっしょに左へ移動して、連射弾に対しＲＦを。そのまま重なろう。


そのままの位置で、ゲージの回復をまってＲＦ。ふたたび重なる。

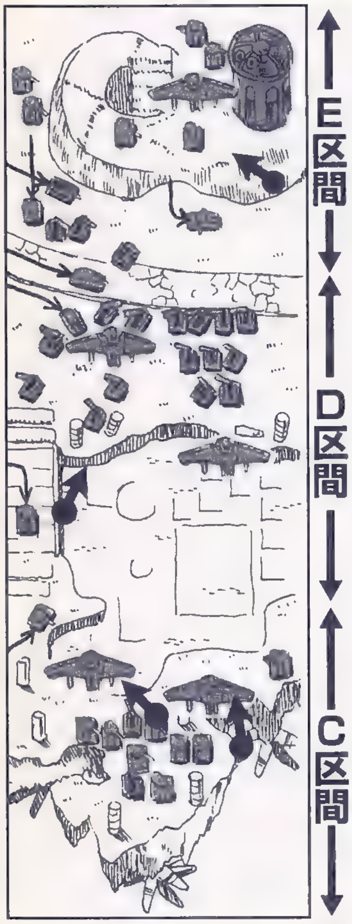

ストレンジャーが生き残った場合は、この攻撃を回り込んでかわして、


この攻撃に対してＲＦをかける。これで確実に墜ちる。ショット厳禁!!

スコア申請最終締め切りは、7/16(金)当日消印有効分まで

STAGE4 MAP2

●MAP内の印は、RFを使うポイントを表します



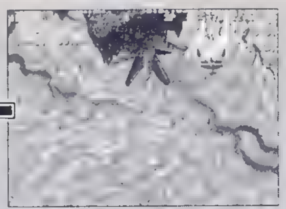
C区間 まずは中型機を料理

上陸すると、すぐにアイテムキャリアが右上部から出てくるので、待ちかまえて破壊し、パワーアップアイテムをすぐに回収。

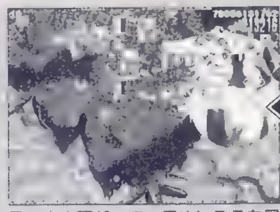
そのままの位置で待機し、目の前から出てくる1機目の中型機に対しRFをかなり早めにかける。自機を狙うレーザーを避け、螺旋状弾を発射したぐらいのタイミングで。

勲章を回収しつつ、2機目の中型機のレーザーを避け、ゲージが回復したと同時にRF。このとき、ザコ戦車を壊してしまわないよう注意。RFが発動したら、その反射弾を戦車に当てたいからだ。

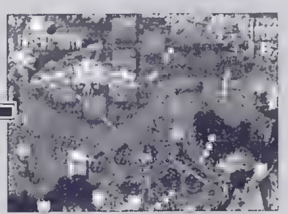
基本的に、RF中はショットを撃たないよう心がけるが、RFが終了するときに中型機が壊れないようならば、ある程度ショットによるダメージを与えておくといい。



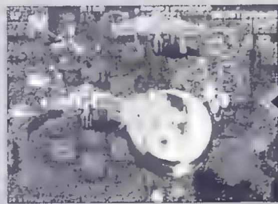
アイテムキャリアを出現と同時に破壊し、アイテムをすぐにゲット。



そのまま下がって、早めにRFを展開。まず1機目の中型機を墜とす。



レーザーと螺旋状弾を回避しながら、あせらずにゲージの回復を待つ。

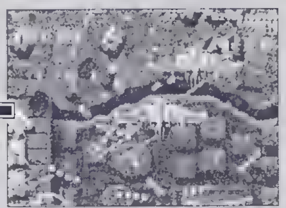


ゲージが回復したら、すぐにRFを展開。墜ちないようならショットを。

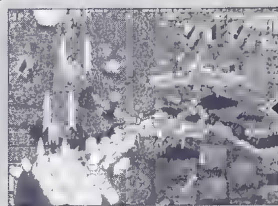
D区間 RF待ちの弾避け

2機目の中型機を破壊したら、中央から3機目、少し右寄りから4機目の中型機が出現する。しかし、3機目が出現したときにはまだゲージが回復しておらず、回復したとしても、まだ4機目が出たばかりで十分に弾を発射していない。できるだけ多くの弾をRFしたいので、3、4機目の弾をある程度回避しなければならない。

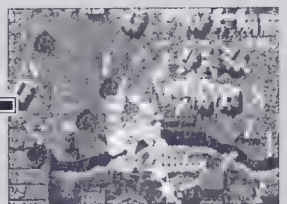
基本的に、自機を狙ってくるレーザーの発射タイミングのリズムをとり、レーザーを小さく避けて、螺旋状弾の間を抜けるといった手法を採る。その波状攻撃を回避していると、3、4機目のレーザーが4本束になって向かってくるので、これに対しRF。3機目は反射弾+重なりで落ちるので、残りのRF中に4機目も重なって墜とす。



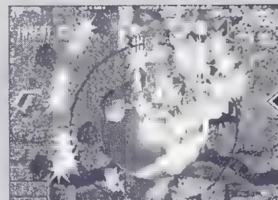
自機を狙わせておいて、少しだけ動いて避ける。追い込まれないように。



ゲージが回復したら、2機分4本のレーザーに対してRFを発動させ、



3機目にショットを撃たずに突っ込む。反射弾だけで破壊できるはず。



そのまま4機目にも突っ込んでいく。ショットによるダメージが必要。

E区間 鐘の音を早めに

4機目を墜とし、勲章の回収にいそしんでいると、まだゲージの回復も完了していないのに、左上から5機目の中型機が出現する。ゲージが回復するまでにヘリを引きつけて撃墜し、+10勲章を取りつつ、弾を回避しよう。

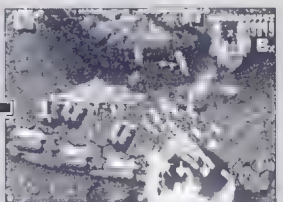
ゲージが溜まったら、すかさずRFを展開し中型機に突っ込む。このとき、次の行動に備えて、多少勲章が取れなくても、ショットも撃ち、早めに撃墜してしまう。

中型機が出す勲章を回収していると「ゴーン、ゴーン」と鐘の音が聞こえてくる。この鐘の音が聞こえたら、すかさず画面右上へ移動し、出現と同時に鐘突堂を破壊する。鐘突堂から自機を狙うレーザーが発射されるが、レーザーのスピード自体が遅いのであまり問題ではないだろう。鐘突堂を破壊したら勲章がドカッと出るので、そのラインでそのまま回収したい。

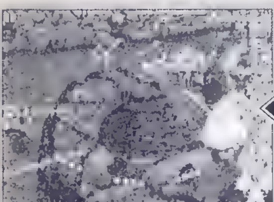
しかし、鐘突堂とほぼ同時に6機目の中型機が出現し、レーザーが容赦なく自機を狙ってくる。徐々に後退しつつ、勲章を回収しよう。レーザーと勲章が重なって「とても回収はムリだ」という人は、ギリギリまで粘ってからRFを展開する。RF展開後は、勲章の回収に専念。6機目の中型機も、反射弾だけで破壊することができるぞ。

6機目の中型機の勲章は、その後ろに控えている、ザコ戦車やヘリなどの弾と混じってしまっているので、回収には十分に注意したい。ただし、その前のRFを極限まで粘れば、ここは楽に回収できる。

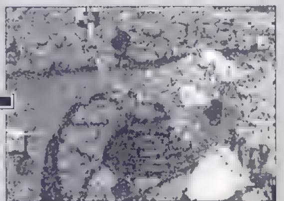
なお、これまでの中型機ラッシュ中に出るザコ戦車群は、上陸最初の一団を除いて、すべてショットで片付けてしまおう。出現と同時に破壊しても、それよりも早く弾を撃ってくる場合もある。気付かずに死ぬことのないように。



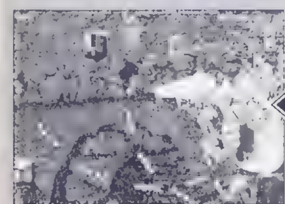
ゲージが回復したらRFを展開して突っ込む。次に備え早めに壊したい。



5機目の中型機を破壊したら、速攻で右へ移動して、鐘突堂を破壊する。



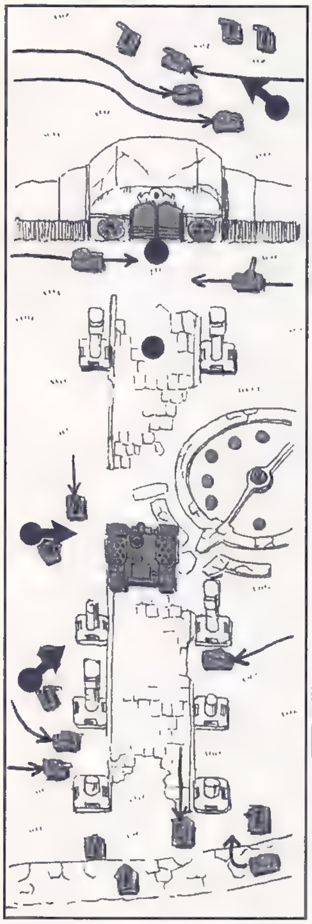
6機目の中型機のレーザーをある程度回避してRFを展開。



反射弾だけで中型機は破壊される。勲章に混じった敵弾に注意!!

STAGE4 MAP3

●MAP内の印は、RFを使うポイントを表します



G区間

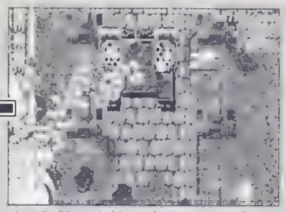
F区間

F区間 大型戦車

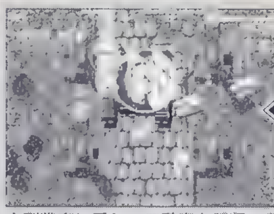
6機目の中型機の勲章を回収したら、ショットを撃ちつつ左端まで移動。ザコ戦車を片づける。そして、中央から大型戦車が出現し連射弾を撃ってきたら、引きつけてRFを展開。反射と同時に大型戦車に突っ込み、重なって勲章を回収する。このとき大型戦車の上を、細かく旋回するように反射しよう。

RFが切れたらそのまま後ろに下がり、自機に弾を引きつけ、落ちてくる取り逃しの勲章を回収。少しずつ左上に移動しゲージの回復を待つ。

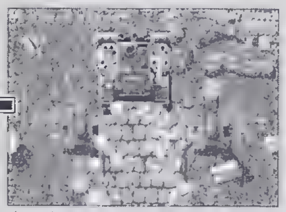
ゲージが回復したら、すぐにRFを展開して、再び勲章を回収する。この2回のRFでは大型戦車は破壊できないので、多少ショットを撃ち込んでやろう。連射弾を回避しながら、日時計を破壊できるなら別だが…。



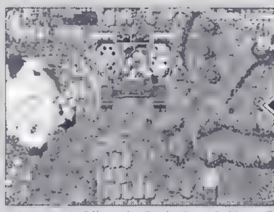
まずは画面左端で待機して、ザコ戦車を処理し、弾を引きつけてRF。



大型戦車に重なって勲章を回収。2つの砲塔の間を回るように動く。



少し戦車の正面から軸をズラし、弾を引きつけて余りの勲章を回収。



ゲージが回復したらすぐにRF。日時計のパーツを壊さないよう注意。

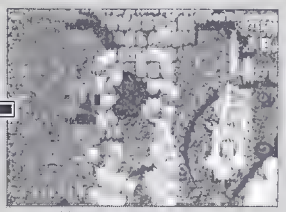
G区間 結論は取る！

そして日時計だが、これは周りを囲んでいる青い石をすべて破壊してから中央の赤い石を破壊すると、画面上部から一列に赤く巨大な球が出現。これを破壊すると、＋100の勲章に変化する。推奨している2P側プレイの場合、この＋100勲章に対して、様々な議論を生んでいるが、独自の調査の結果、取ったほうがよいことが判明！

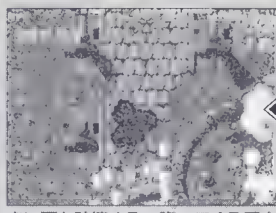
＋100勲章は、ショットを撃ちながら右から左へ移動しつつ回収しよう。これは、次のゲートに設置されているつのレリーフを出現と同時に破壊するにあたって、ちょうど良いタイミングだからだ。

そしてゲートからの勲章を、RFを展開しながら回収。

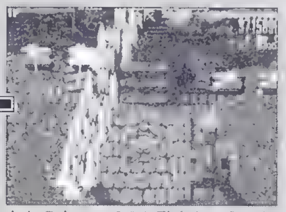
最後の戦車群は、ショットで破壊せずにRFの反射弾で破壊し、勲章を取る。



まずは外周に配置されている、すべての青い石を破壊してから、



赤い石を破壊する。降ってくる巨大な球を撃つと、＋100勲章になる。

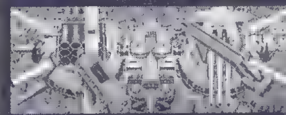


左から右へ＋100勲章を回収→レリーフを良いタイミングで壊せる。



RFを張りながら流れる勲章を回収。最後のヘリに接触しないように

STAGE4 BOSS 目標倍率×19300000



マシンガデス

なかなかパターンが確立しないマシンガデス。その場の対応をいかに早くおこなうかがカギ。

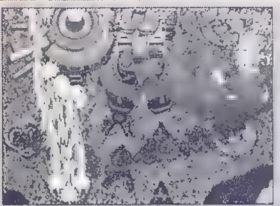
第1形態

ギガウイングをプレイし続けているプレイヤーの方々は、今までに「なんかステージ4のボスってパターン化しにくいな」と感じたことはないだろうか? 実は、このマシンガデス。残りタイムやパーツの破壊個所によって、パターンが変化するのだ。

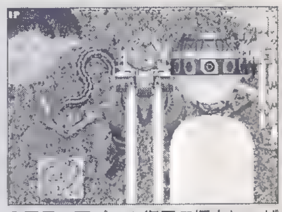
対マシンガデス戦で大枠で狙うのは破壊率100%のボーナスだ。このボーナスを狙うのに必要なのは、肩のパーツを自爆前に破壊すること、これに尽きる。もたもたしていると、マシンガデスは一定時間で肩パーツを自ら分離してしまい、1つでも分離させてしまうと100%ではなくなってしまうので、手のパーツも併せて破壊しよう。カーマインのショットの2本のうち、1本を肩、1本を手に当てるように攻撃する。

このとき胸をカバーしているパーツは壊さないように。壊してしまうと、第2形態に移行し、攻撃が激しくなり、パーツ破壊どころではなくなってしまうからだ。

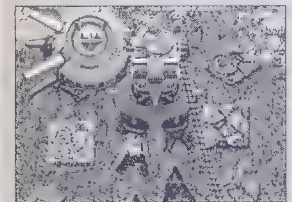
パーツ破壊の最中に胸部からの扇状レーザーが発射されたら、そのつどRFをかけ、勲章もいただく。



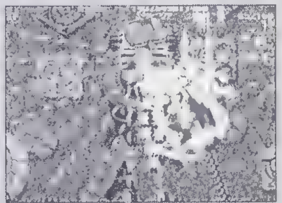
まずは速攻で肩パーツを撃ちにいく。ショットで手が見えにくいのが難。



3回目の肩パーツ復元で極太レーザーを撃たれる。モーションに注意だ。



砲台の乗っていない肩パーツや頭部には判定がない。後ろに回るのも手。



扇状レーザーにはRFをかける。若干後ろだと反射弾を当てやすい。

第2形態

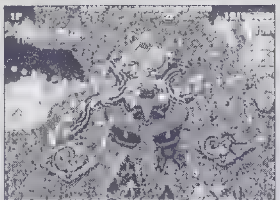
両肩のパーツをどちらも3回破壊したら、胸カバーのパーツを破壊して、いよいよ第2形態に入る。

第2形態は、両肩から延びたコードの先から一定間隔でレーザーの連射がくる。これは後述の胸パーツからの攻撃とは別の間隔で攻撃し、しかも自機を狙ってくるので、カーマインの移動スピードで大きく回避すれば問題ない。

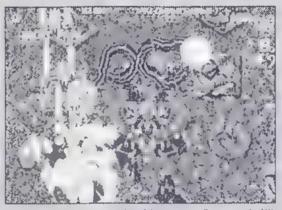
胸パーツからは、バラまきレーザー+自機を狙うピンク弾と、扇状連射レーザー+自機を狙うピンク弾の2種類の攻撃をしてくる。

この2つの攻撃は、前述の残りタイムや、パーツを破壊するパターンに依存するのか、どちらの攻撃パターンがくるのか、まったくもって予想不可能。RFをかけるならば、扇状レーザーのほうにかけたいのだが、この扇状レーザーの次にもう1回扇状レーザーがくることもある。この時点では、ゲージは回復していないので、自力で回避しなければならない。

また、このあたりになると、倍率ボーナスも高くなっているので、残りタイムと相談しながら、ダメージを与えよう。



バラまきレーザー+自機を狙うピンク弾。大きく回避しよう。



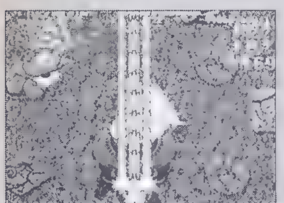
RFをかけたい扇状レーザー+自機を狙うピンク弾。連続だとキツい。

苦手な人は…

「せっかくここまできたのにミスしたら…」と考えるのは、まったくもって正論だ。ここまでノーミスできているのに、ミスして莫大なボムボーナスをみすみすフイにすることはない。また、ここまでの倍率なら、タイムボーナスでもそこそこ以上の点数をはじき出してくれる。よって、スタートしたら、速攻で破壊してしまうのも手だ。

やり方はとってもカンタン。ボスの判定が出るまでに、画面下中央で待機し、ショットを撃ち続ける。判定が出たら、肩パーツに目もくれず、ひたすらショットを胸パーツに撃ち込もう。

胸パーツの攻撃は、基本的にボスの正中線後ろから動かなければ当たらない。肩パーツからの攻撃に対してだけ、RFをバリアとして使う。



スタートから胸パーツに撃ち込むと、こんなにも速く破壊可能だ。

ラスト2面のデッドヒート！

GUNBIRD 2
ガンバード2 ™

2周目攻略Vol.7 地下神殿ステージ

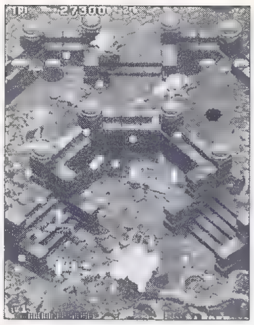
2周目6面は、ボムの必要数こそ多いもののパターン的にはがっちり安定するステージ。計画的にゲージを消費しよう。

担当：善之字元帥&KMT

ボムと溜め撃ちゲージの使用プラン

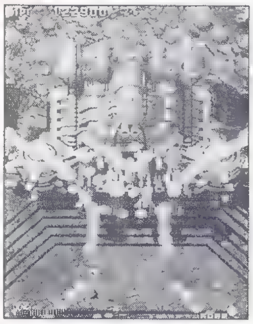
2周目6面は、大きく9つのエリアに区分されている。各エリアの具体的なパターンについては後述するとして、問題は溜め撃ち・接近攻撃とボムの使用エリア。

今回は、それぞれのキャラのステージ計画について下の表にまとめてあるので、まずはこちらを参照しよう。ちなみに、表中の「接」は接近攻撃、「Lv」は溜め撃ち、「B」はボムの使用をそれぞれ示している（⑥のところには「任」と表記してあるが、これは出現した柱の種類に応じて任意に接近攻撃を使っていくことを示す）。


エリア③のハネザコ＋八角形地帯はボム使用確定の難所。迷わず使っていこう！

キャラ別、2-6突破計画

	①八角形地帯	②花地帯	③八角形地帯・ハネザコ	④ツボ地帯	⑤ハネザコ地帯	⑥中ボス	⑦八角形地帯	⑧ボス1次形態	⑨ボス2次形態
アルカード	ー	接	B	ー	ー	任	ー	B	B
マリオン	ー	接	B	接	(B)	任	ー	B	B
バルピロ	ー	接	B	ー	Lv2	ー	ー	B	B
タビア	ー	ー	B	ー	ー	任	ー	B	B
ヘイコブ	ー	接	B	接	B	(Lv1)	-	B	B
アイン	ー	接	B	ー	ー	任	ー	B	B

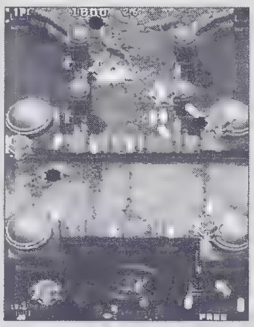

ボスにはそれぞれの形態にボムが必要。的確な使い方とパターンを把握しよう。

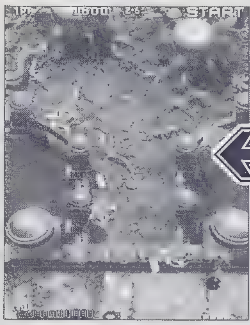
エリア① 八角形地帯

通称「八角形」が多数出現するエリア。この敵は、超高速の黄色い扇弾をバラまく強敵なので、初めてここまでたどり着いた人はさぞかし苦しむことと思う。

そこで、ここでは全く弾を撃たず、八角形の扇弾はすべて避けるパターンを作ってしまおう。一見回避不能かに思われるこの扇弾も、実はコツコツと断続的に左右どちらかの方向へと移動し続ければ死角に入ることができるようになっているため、ヘタに八角形を破壊して撃ち返し弾を撃たれるよりははるかに楽なはず。

問題は、画面両端まで追い込まれたときの切り返しだが、これについては八角形の出現順番を覚えて、切り返すタイミングまできちんとパターン化してしまったほうがいいだろう。

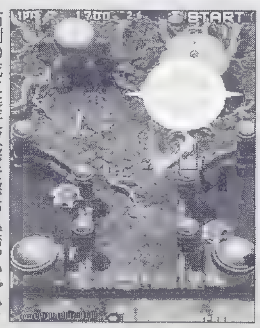

一見、非常に難しく見えるが、実はショットは撃たずに避けるパターンが安全だ。


八角形地帯の出口では、次の地帯に備えてなるべく画面右に寄せておくこと。

エリア② 花(サラセニ眼)地帯

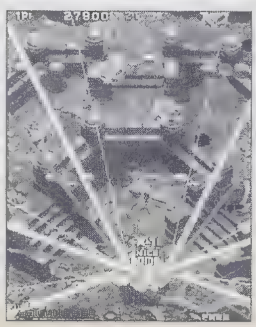
全部で3体の「花」が出現するこのエリアは、1周目とほぼ同様のパターンが通用する。最初に右の花を接近攻撃で破壊したら、左と中央はショットで破壊しよう。

ただし、タビアは接近攻撃が弱いため、右の花には近寄らずにショット連射で倒そう。このとき、花の弾が非常に速いので要注意！


右側の花に接近攻撃を撃ち込む。ぐずぐずしていると弾を撃たれてしまうぞ！

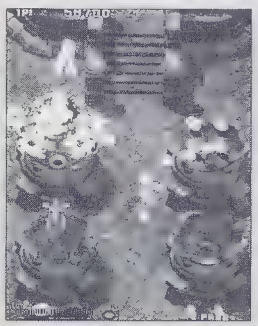
エリア③ ハネザコ&八角形地帯

遅い赤弾を大量にバラまく「ハネザコ」と、ステージ最初にも出てきた八角形が同時に出現するエリア。一応、ハネザコの弾をうまく誘導できればノーボムで抜けることも可能だが、はっきりいって非常に難しい。八角形が出現したら扇弾を引きつけて、ボムを使うのがオススメだ。

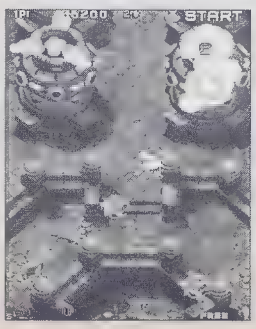

一応ノーボムで抜けることもできるが、安全にいくならボムを使っていこう。

エリア④ 壷地帯

エリア③後半の八角形がまだ残っているうちに、画面上から左右に「壷」が出現する。ここは、八角形の扇弾を画面下で避けていると壷に対して出遅れるので、なるべく最後の八角形が撃つ弾は右上方向に移動しつつ避け、壷が出現するころには画面右上に到着しているように位置取ろう。


壷の攻撃は、比較的正面付近が安全。てきぱきと倒さないと押されてしまうぞ。

壷に対しては、1周目と同じく正面に張りついてショットで破壊するのが基本になるが、弾幕は1周目よりもはるかに厳しいので、1つでも倒すタイミングが遅れるとあっという間に押されてしまう。どうしても押されがちになるマリオンとヘイコブの2キャラについては、最初に出てくる壷（右側）に接近攻撃を撃ち込んで破壊し、少しでもあとの展開を楽にする工夫が必要だろう。


マリオン・ヘイコブの2キャラは、最初に出てくる壷を接近攻撃で破壊しよう。

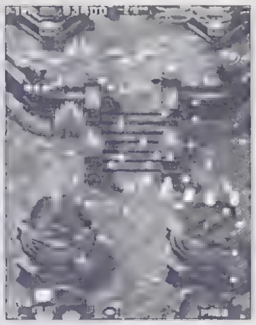
エリア⑤ハネザコ地帯

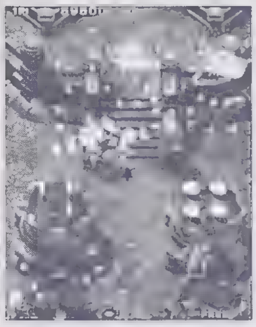
エリア③でも登場したハネザコが大量に出現するエリア。1機ごとの弾幕はそれほど厳しくないが、適当に破壊していると撃ち返し弾に追い詰められることになる。

まず、スピードの速いアルカード・タビア・アインはそれほど問題ない。なるべく画面の上へと出て、大きく左右に自機を振りながらショットでハネザコを倒していけば弾に追い込まれることはないだろう。マリオンもこれに似たパターンになるが、ホーミング弾の軌道が把握しづらいので、常にボム使用を意識しておくのが賢明だ。

バルピロは、ここまででゲージを温存して画面中央にレベル2溜め撃ちを設置すれば、ハネザコが弾を撃つ前に破壊できるはず。

ヘイコブについては、これはもう決め撃ちでボムを使うしかない。


スピードの速いキャラは画面上部で動き、弾を撃たれる前になるべく数を減らそう。

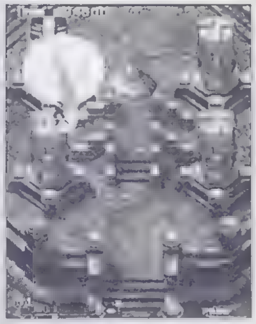

バルピロはレベル2溜め撃ちを設置するのが手堅いパターン。ゲージを温存せよ!

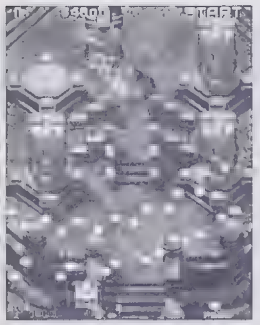
エリア⑥中ボス・その1「柱」

中央の中ボス本体と戦う前に、周囲の「柱」状の敵と戦うエリア。柱は全部で4種類だが、どの柱が出てくるかは毎回ランダムだ。

このエリアのパターンも、スピードの速いキャラと遅いキャラとで全く違ってくる。まず、アルカード・マリオン・タビア・アインの4キャラについては、柱が出現する前に画面中央に構えておき、どの柱が実体化するか見極めたら近寄って接近攻撃。柱は2回出現するので、この手順を繰り返せば問題なく切り抜けられる。

これに対して、スピードの遅いバルピロ・ヘイコブは、いずれの柱に対しても画面下からショットで撃ち込むしかない。弾の間隔が狭い「左上の柱」が苦しいが、これが出現したらヘイコブはレベル1の溜め撃ちを使ってしまおう。


ここも速いキャラなら楽。画面中央に構えて、柱が出現すると同時に接近攻撃。


バルピロ・ヘイコブにとって最悪の柱。当たり判定がデカいので避けづらい!

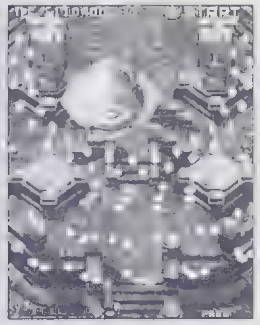
エリア⑥中ボス・その2「眼球(サイクロップス)」

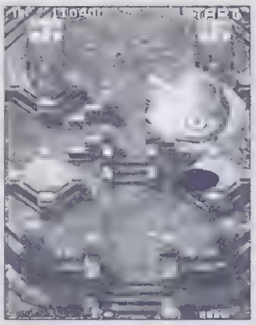
立方体に入った巨大な「眼球」と戦うエリア。基本的な攻撃構造は1周目と同じだが、それぞれの攻撃は厳しくなっている。

まず最初は、黄色の扇弾+白弾で攻撃してくるが、これはこけおどし。白弾は自機を狙う3WAYにすぎないので、正面に構えて普通に扇弾を避けるように動けば、白弾には当たらないはずだ。

次に中ボスは、V字状に白弾を連射してくる。1周目は画面下でゆっくり移動し続ければ追い詰められることはなかった攻撃だが、2周目では中ボスごと大きく回り込むように白弾を避ける必要がある(写真参照)。

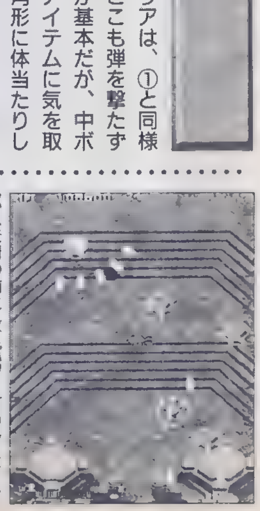
この2つさえ覚えておけば、あとは1周目とほぼ同じ。中ボスの攻撃が1ループするころには倒せていることだろう。


最初の攻撃はこけおどし。白弾は無視して黄色弾だけ避けるようにすればよい。


この攻撃は、中ボスの周囲をぐるりと回って避ける。慣れれば意外とカンタンだ。

エリア⑦八角形地帯

道中最後のエリアは、①と同様の八角形地帯。ここも弾を撃たずにやり過ごすのが基本だが、中ボスが出したボムアイテムに気を取られていると八角形に体当たりしやすい。ボスを目の前にしてパワーダウンしないよう気をつけてー


ボスを目の前にしてパワーダウンしてしまうと最悪。ボムの回収はあとでもいい。

ガンバード2はみ出し情報

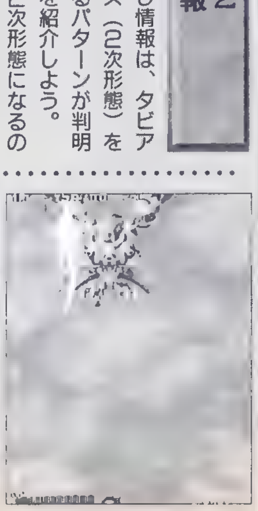
今回のはみ出し情報は、タビアで2周目4面ボス(2次形態)をノーボムで倒せるパターンが判明したので、それを紹介しよう。

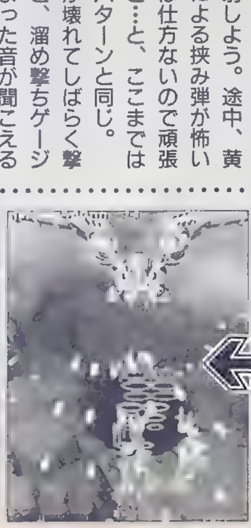
まず、ボスが2次形態になるのと同時に近寄って接近攻撃を1回撃ち、ボスの脚部を破壊するまでショットを連射しよう。途中、黄色弾7WAYによる挟み弾が怖いが、まあこれは仕方ないので頑張って避けること…と、ここまでは以前紹介したパターンと同じ。

ボスの脚部が壊れてしばらく撃ち込んでいると、溜め撃ちゲージレベル2の溜まった音が聞こえるはず。これが非常に重要で、ボスとの戦闘中にはゲージに視線を落とすことができないので、音で溜まったことを確認しておくこと。

そして、ボスが5WAYの首振り挟み弾(写真参照)を撃ちはじめたあたりで、レベル2溜め撃ちを撃ち込む。このとき、ミサイルをなるべくたくさん当てるように撃ち込み位置を研究しよう。

最後に、ボスが針弾連射モードに入ったら、近寄って接近攻撃を当て、針弾と一緒に画面下へと下がってくる。ギリギリになるが、これでボスは倒せるはずだ。


まずは開幕と同時に接近攻撃を1発撃ち、すぐに下がってショットで撃ち込もう。


この弾がきたらレベル2溜め撃ち。なるべく多くのミサイルを当てるように!


針弾連射がきたら接近攻撃を撃ち込み、すぐに下がって連射すれば倒せるはず。

次のページでは、いよいよボス戦のパターンを紹介。1次形態、2次形態ともにボムが必要となるので、使いどころを覚えよう!

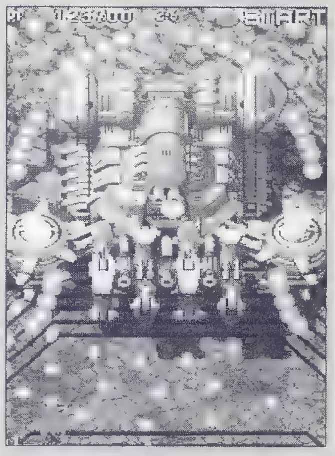
次号、あの続編のスクープ記事掲載！乞うご期待！

2-6　ボス攻略

1次形態
ジャック・ハンマー
2次形態
ジャック・キャノン

ジャック・ハンマー

この攻撃にはボム！
分離砲台と主砲の複合攻撃



1周目では分離砲台が5連大赤弾を撃ってくるだけだったが、2周目では主砲からの黄色弾バラまきが混ざる。避けるのはほぼ無理なので、直後の針弾バラまき共々、ボムでやり過ごしたほうがいい。

ジャック・キャノン

この攻撃にはボム！
黄色弾バラまき＋白弾3WAY

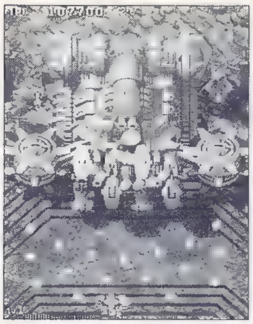


白弾3WAYは自機を狙っているので、ちょっとずつ横に動いていれば当たることはない。とはいえ、黄色弾の間をかいくぐってそれを実行するのは至難の業。素直にボムを使うのが得策といえる。

2周目の6面ボスは、一部1周目にはなかった厳しい攻撃（右下の写真参照）があるものの、それ以外の攻撃パターンはほとんど1周目と同じ。そのため、難しい攻撃のところでしっかりとボムを使うようにすれば、楽に戦える相手といえるだろう。

エリア8　1次形態 ジャック・ハンマー

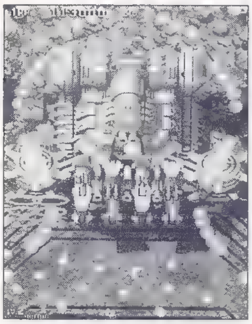
ボスは、まず主砲から黄色弾をバラまいてくる。この攻撃は、1周目にくらべて弾のスピードが速くなっているので避けづらく感じるかもしれないが、落ち着いて対処すれば問題になるような攻撃ではない。ボスの真正面で、弾を撃たれた瞬間に自機を左に半キャラ分動かせば、簡単に避けることができるはずだ。



弾を撃たれた瞬間に、自機を左に半キャラ分動かして避けるようにしよう。

主砲からの黄色弾バラまきを避けると、問題の分離砲台と主砲の複合攻撃がくる。

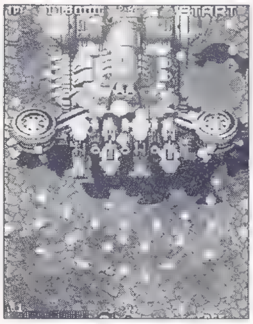
この攻撃がきたら、まずは分離砲台が撃ってくる大赤弾を左へ移動して避ける。左の分離砲台の正面あたりまでいくと、ちょうど主砲からバラまかれた黄色弾が迫ってきているはず。この黄色弾が自機の目の前あたりまできたらボムを使い、分離砲台と主砲の複合攻撃、そしてその直後にくる針弾バラまきをまとめてやり過ごす。ボムを使うのが早いと、ボム使用後に針弾が残ってしまうので注意するようにしよう。



黄色弾をこのくらいまで引きつけてボムを使えば、針弾も完全にやり過ごせる。

ボムを使ったあとは、すぐに前に出て、接近攻撃で左の分離砲台を破壊するのだが、マリオンと夕ピアは接近攻撃1回では分離砲台を破壊することができない。そのため、この2キャラについては2回連続で接近攻撃を使って分離砲台を破壊するようにすること。

このあとは、分離砲台＋針弾の複合攻撃→針弾バラまき×2という順でボスは攻撃してくるが、これらの避け方は1周目とまったく同じ。ただし、2周目では、できるだけ早くボスを倒したいので、分離砲台＋針弾の複合攻撃の直前、針弾バラまき×2の直後にボスに接近攻撃を当てるようにする。分離砲台が、分離して白弾をバラまいてくる前までに倒せれば完璧だ。

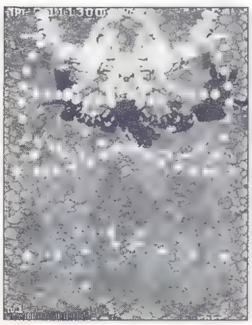


この攻撃のときも主砲からの弾が混ざる。ここまでにはボスを倒すように。

エリア9　2次形態 ジャック・キャノン

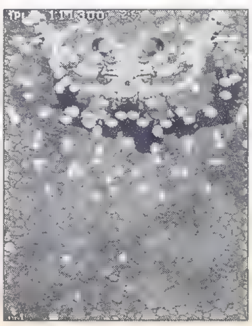
2次形態では、開幕の黄色弾バラまき＋白弾3WAYでボムを使ってしまえば、あとはほとんど1周目と同じ展開になる。

唯一の注意点としては、ボムを使うタイミングくらいである。ボムを使うときは、ほとんどの場合、敵弾を引きつけてから使うのだが、ここはその逆。ボスが弾を発射した直後くらいにボムを使うのがちょうど良い。敵弾を引きつけすぎると、レーザー後にくる白弾＆黄色弾のバラまきを避けるための態勢を整えることができなくなってしまうので注意しよう。

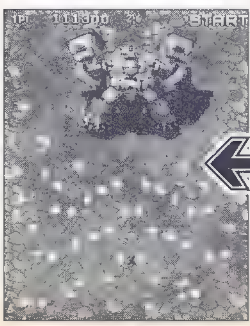


敵弾を引きつけてからボムを使うと、この攻撃が避けられなくなってしまう。

ちなみに、開幕の攻撃は、ボスの正面から横にズレた位置から白弾3WAYを避けていき、白弾3WAYを避けきったらボスの正面で黄色弾を縦の動きで避ける、という動作で一応回避できる。なので、ボムの数が不足している場合は、ここでボムをケチることを考えてみるといいだろう。



このあたりの位置から白弾3WAYをちょっとずつ横に動いて避けていき、



ボスの真正面で黄色弾を縦の動きで避ける。慣れれば結構安定するのだが…。

君は「CHANGE THEWORLD」を聴いたか？

CRAZY TAXI

攻略は最終回だけど、このゲームはまだまだ遊び込める。精進を忘れるな！

担当：はまー

インターネットでも客を探そう！

本誌での連載は今回で終了ですが、「もっとクレイジータクシーを知りたい！」という人は、インターネット上で「クレイジータクシー」を扱っているホームページを探してみるといいでしょう。今回紹介するのは、おたやんさんのページ「Festante」。注目は「自家製オリジナルマップ」で、ゲームが発売されて間もない頃、ゲーメストにさえマップが公開されていないうちから、すでにかなりの完成度を誇ってました。各種テクニックの説明も分かりやすくまとめてあり、筆者もずいぶんお世話になったものです。

ホームページのアドレスは、[http://www.nanatic.tokio.ne.jp/~bfi/]。ほかの「クレイジータクシー」ページへもリンクされてます。



タクシー日記がいい味だしてます。BBSも充実！

技術を磨き、街を知る

Road to CRAZY！

「クレイジータクシー」の上達には、さまざまなアプローチの方法がある。やり込みの度合いを追う形で順次見ていこう。

Earned：2000＄ LICENSE C

「何をどうすればいいのか、いまいちピンとこないんですが……」

「クレイジータクシー」を始めて間もないころは、とりあえずベンチを吹っ飛ばしたり看板に激突したりして、バカ笑いしながら楽しめることと思う。へんに緊張してキレイに運転する必要はないので、とにかく本能の赴くままに、一般車にぶつかりながらひたすら爆走してみよう。

とは言っても、このゲームらしい「荒さ」がもっとも顕著に表れているのは、急発進・急停止の時。実車はもちろん、ほかのドライブゲームでもなかなか味わえない「フルブレーキ&ドリフト衝突停止」を意識して遊んでみよう。

さて、ある程度操作に慣れてきたら、次に感じるのが「客を乗せて届けるのは分かったけど、いつまで&どこまで続ければいいの？」という疑問。しかし「クレイジータクシー」にクリアはないので、要するに時間の許すかぎりひたすら乗せ続ければいい。最初のうちは誰でもいいから、とりあえず近くにいる客をすぐに拾って、できるだけ長く遊ぶようにしよう。ゲームに触れ、慣れることが大切だ。



まずは「止まって拾う」という感覚に慣れることが大切。

Earned：4000＄ LICENSE A

「ナビゲーターに沿って進んでも、いつの間にかタイムがなくなってしまいます」

画面上部に表示されるナビゲーターはなかなか便利な機能だが、それがベストの方向を指しているわけではない。例えば「Kentucy Flied Chicken」での分かれ道では、左の対向車線を走ったほうが曲がり角が少なく、速く走れる。しかし、そのまま直進して走行車線に入っても、ナビゲーターは進行方向を指すだけ。つまり、どういったルートをどう走れば速（早）いのかは、結局自分でマップを研究して覚えるしかないのだ。

とくに鬼門となるのは、「Baseball stadium」先のハイウェイを渡った先、ビル街だろう。マップ自体にこれといった特徴がなく、方向感覚も狂いやすい。

マップを覚えて全体のイメージを頭に焼きつけ、迷わず最短ルートを通れるよう体で覚えよう。



たらい回しにされてもクサらず、「修業」のつもりで。

Earned：5000＄ LICENSE S

「マップは覚えて先に進めるようになったんだけど、ほとんどの場合またUターンするハメに……」

実際にやれば分かるが、車体の向きを180度変えるという行為は、思った以上に時間がかかってしまうもの。しかも、マップデザイン的に逆走はショートカットしにくい構造になっているので、順走時と同じ量だけタイムが増える可能性は低い。こういった「ハズレ客」を避けるためには、やはりその傾向を覚えるしかないだろう。

「クレイジータクシー」で客を覚えるというのは、

・どこにいるか
・どの目的地へ行くか

の2点に尽きる。

客がどこにいるかというのは、簡単に覚えられそうで意外と難しい。というのも、時間帯によってタクシーを呼んだり呼ばなかったりする客がいるからだ。その周期も、客ごとに長かったり短かったりするのでさらに覚えづらい。

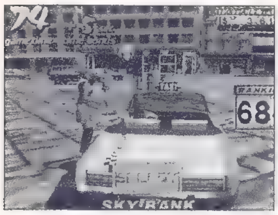
それに伴って、目的地も刻々と変化する。大抵は2～3パターンぐらい目的地が設定されており、場合によっては「先へ進めるかUターンするか」というやっかいなことも起こり得る。こればかりはひたすら覚えるしかないので、人のプレイなども参考にしたいところだ。



「1周はできるようになったんですが、タイムがキツくてジリ貧になってしまいます」

「クレイジータクシー」は、（店の設定にもよるが）時間が経つと「客を乗せた時に増えるタイム」がだんだん少なくなっていく。最初はタイムが増える走りをしていても、ある一定時間後からは減る一方になってしまうだろう。そこで、より長くプレイするためには「最初にできるだけタイムを増やし、増えなくなったら現状維持に努める」という努力が必要になってくる。

タイムを貯金するためには、赤 or オレンジを素早くつないでいくことで、降客時に得られる「SPEEDY」ボーナスの＋5秒をできるだけ多く取るといい。ただ、大きくショートカットできる部分（「R．B．station」前のヘアピンなど）を通過する場合は、黄以上の客で停止時のロスを出さずに一気に走り抜けたほうが、大幅にタイムを増やせることもある。



コンマ数秒のズレで3秒が失われる。基本が大事だ。



「何周もしていると、目的地のまわりに客が全然いなくなってしまうのですが……」

「先に進める客」を何も考えずに拾っていくと、特定の目的地だけ客がいなくなってしまい、ほかの客を探すために10秒以上ムダな時間を費やすことにもなりかねない。

この段階までくると、「客のマネージメント」が必要になってくる。つまり、Uターンせずに済む客とその目的地候補を正確に把握し、できるだけ平均的に処理できるよう選んでいくのである。

例えば「Church」付近に3人、「Heliport」付近にも3人、先へ進める客を確保している状態で、2周して「Church」を2人使い、3周目でオレンジが1人、「Church」行きの牧師（黄）が1人いるとしよう。もしここで牧師を乗せてしまうと「Church」のまわりにお得意さんがいなくなってしまい、4周目以降では牧師を避けざるを得ない。よってここではオレンジを乗せ、別の目的地を経由して「Heliport」以降の客を狙ったほうがいい、ということになる。

こうしておけば、もし4周目以降で「牧師しか近くにいない!?」という状況になっても、とりあえずは大きなロスを出さなくて済む、というわけだ。



「回るだけ回りきって、後はもうハズレ客しかいないんですけど……」

先に進める「お得意さん」だけで組んでいくパターンでは、ハッキリ言って限界がある。稼ぎの大幅アップを見込むためには、やはり「すべての客を拾う」ことを目標にしなければならない。

とは言っても、はじめのうちは基本的に「お得意さんパターン」に沿って進め、ハズレ客と先に進める客のバランスがとれているエリアを探し、そこで往復して徐々にハズレ客を減らしていくといい。とくに顕著なのは、「R．B．station」〜ビル街〜「Tennis court」のあたり。「バクチ客」をあえて引いていき、戻されたらさらに「ハズレ客」を引いてうまく処理していく。ハズレ客をある程度減らしたら、ビル街の屋根にいるモヒカンなどの固定客を利用して再び一気に先へ進もう。

ハズレ客をいつ処理するかについてだが、これはできるだけ序盤に済ませたい。タイム増加量の少なくなる中盤以降では、「SPEEDY」を出すことが難しくなってしまうからだ。「SPEEDY」と「NORMAL」では3秒もの差が出るので、Uターンの回数が増えると「NORMAL」連発で大損しかねない。



「ほとんどの客を拾えるようになりましたが、スコアが伸び悩んでいます」

50000＄よりさらに上を目指そうとした場合、微妙に見えるが大きな改革をする必要がある。そう、客1人あたりの「単価」を上げるのだ。具体的には、いままで短距離客をつないでいたところを、今度は長距離になるまで待ってから乗せるようにする。

こうすると、まず「客の持ちタイム」が増えるので、降客時に得られるタイムボーナス額が増す。次に、目的地が遠ければ遠いほど、最初に客を乗せた時の基本料金が高くなる。さらに、長距離客を運ぶ際のコンボボーナスもバカにできない。

ただしこの方針を貫くとなると、序盤でタイム貯金をつくりづらくなるうえに、客を乗せるタイミングが安定しないため、かなりのアドリブ要素が入る。「より早く、より長く、より危険」なプレイスタイルが要求されるのだ。


コイツは緑になるまでガマン。となると、誰を拾うか？

聴いて楽しむ CRAZY TAXI

このゲームに使われている曲は、すべて「OFFSPRING」「BAD RELIGION」というパンク・ロックバンドのもの。よって「クレイジータクシー」というゲームレーベルでサントラが発売される可能性は、残念ながら極めて低い。

しかし、落胆してはいけない！個々の曲で見ると、各バンドがすでに発表しているアルバムに収録されていたりする。それらを全部買い集めて自分で編集すれば、見事全曲通して聴けるワケだ。

で、それら曲名と収録アルバムの内訳は表のとおり。「OFFSPRING」1枚に「BAD RELIGION」3枚で、値段は合計9245円。ちょっと高いけど、タクシー仲間で協力して集めてみてはいかが？



オフスプリングの3曲は、すべてこれ1枚に入っている。おトク！

アルバム名	バンド名	収録タイトル	ゲーム中での使用場面	値段	発売年月日
IXNAY ON THE HOMBRE	OFFSPRING	ALL I WANT	メイン①・アドバタイズ①	2,300円	1997・2・5
		WAY DOWN THE LINE	メイン②		
		CHANGE THE WORLD	ネームエントリー		
THE GRAY RACE	BAD RELIGION	Them And Us	メイン③	2,300円	1996・3・21
		Ten In 2010	メイン④・アドバタイズ②		
NO SUBSTANCE	BAD RELIGION	HEAR IT	キャラクターセレクト	2,345円	1998・5・8
STRANGER THAN FICTION	BAD RELIGION	INNER LOGIC	スタッフロール	2,300円	1994・9・22



●クレイジーダッシュ　操作　アクセルＯＦＦ→ギアＤ→アクセルＯＮ
効果　加速力がアップし、グリップが回復する　備考　連続入力不可（一定間隔を置くこと）

●クレイジードリフト　操作　ギアＲ→Ｄ後、ハンドルを切る
効果　ドリフトして素早く旋回できる　備考　連続入力可・クレイジーダッシュでキャンセル可

●クレイジーターン　操作　発進前からアクセルとハンドルを全開にして、ギアＲ→Ｄ
効果　その場で素早く旋回できる　備考　連続入力可・クレイジーダッシュでキャンセル可

●クレイジーバックダッシュ　操作　クレイジーダッシュ直後にギアＲ
効果　すごいスピードでバックする　備考　アクセルＯＦＦ→ギアＲ→アクセルＯＮだと効果薄

●クレイジーストップ　操作　クレイジーダッシュ直後にアクセルＯＦＦ→ギアＲ→フルブレーキ
効果　急停止できる　備考　ハンドルを切るとテールスライドしてしまう

●テールスライド　操作　ギアＤ→Ｒ後、ハンドルを切る
効果　回転半径が小さいクレイジードリフト　備考　旋回性能は悪い

●着地ドリフト　操作　滞空時間の長いジャンプ中に、ギアＲ＋フルブレーキ＋ハンドル
効果　着地と同時にドリフトし、かつ急停止　備考　ブレーキングの時間が短いと不可・ハンドルは逆に切る

●リバースモード　操作　キャラクターセレクト画面でギアＲ＋スタートボタン
効果　後ろを向いた状態でスタート　備考　客のパターンが変化する

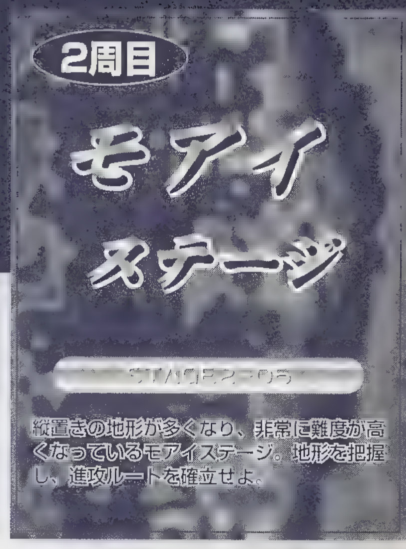
●自転車モード　操作　アクセルとブレーキを踏んだままスタートボタン→ギアD→ギア&アクセル&ブレーキOFF→ギアR→スタートボタン
効果　タクシーが自転車＋リヤカーになる　備考　加速性能アップ・最高速度ダウン・車重減

Technique & Secret Mode

GRADIUS® IV FUKKATSU

GRADIUS® IV 復活

ついに中盤の難所、モアイステージに突入。ここを抜ければ2周クリアは近い！

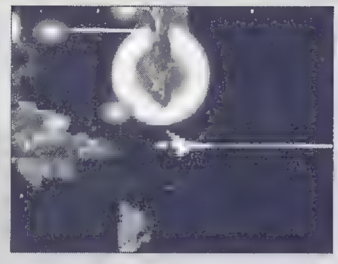


縦置きの地形が多くなり、非常に難度が高くなっているモアイステージ。地形を把握し、進攻ルートを確立せよ。

ステージ概要

2周目のモアイステージは、縦置きの地形が非常に多いマップに変更されており、1周目とは全く異なるパターン作りを要求されるステージとなっている。また、縦置きの地形が多いことから、モアイの残骸が降ってくる場面が増えている。油断していると意外に危険なので、縦置きの地形に配置されているモアイを破壊した後は十分注意したい。

ダブルorレーザーの選択については、5番装備はダブルで、それ以外の装備はレーザーがいいだろう。



縦置き地形の下を通るときは、落下してくる破片に注意。

前半のポイント

今回マップ上で示してあるオススメのルートには、比較的安全に時間を潰せるポイントが2カ所ある。この2カ所を起点（心の支え？）として、前後の動きをパターン化していくと覚えやすいだろう。

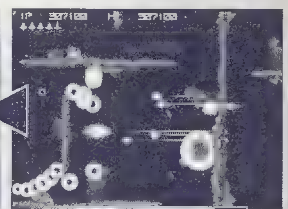
1カ所目の比較的安全なエリアは、マップ上でポイント①となっている空間。上の地形に付いているモアイAさえ撃ってしまえば、かなり安全に時間を潰せる。この少し前のエリアで苦しくなったら、早めにこのポイント①まで逃げ込むようにしてOKだ。

ポイント①で少し粘ったら、タイミング良く上に移動して、ハッチ1と2を撃ちにいこう。

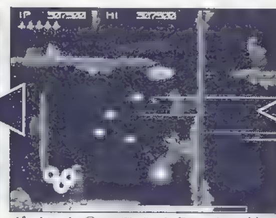
移動するタイミングが遅いと、ハッチからザコが出てしまうので注意。上に移動するタイミングは下の写真を参考にしてほしい。

ハッチ1、2を撃ったら、オプションを配置して縦置きの地形に付いているモアイBを撃っておこう。こいつを残してしまうと、直後の縦置きの地形の下をくぐるときに後ろから撃たれて厄介だ。

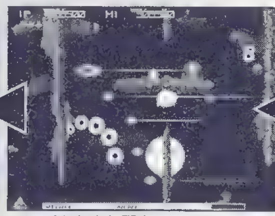
2カ所目の比較的安全なエリアは、マップ上でポイント②となっている空間。ここも、手前のモアイCと下の地形に付いているモアイDを撃ってしまえば、比較的安全に時間を潰せる。ハッチ3を撃ったあとに苦しくなったら、モアイCを撃ちつつ、早めに逃げ込んでしまって大丈夫だ。ポイント②である程度粘ったら、一気に前に抜けてしまえば前半は終了。このとき、蛇行するザコが前から飛んでくるので注意しよう。



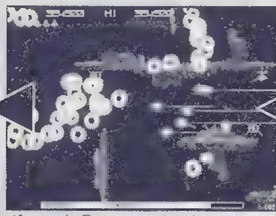
ポイント①。モアイAさえ撃ってあれば、早めに逃げ込んでもOK。



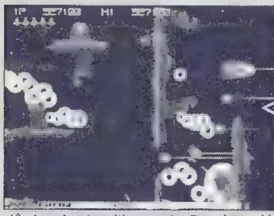
ポイント①でこのくらいまで粘ったら上に移動して…。



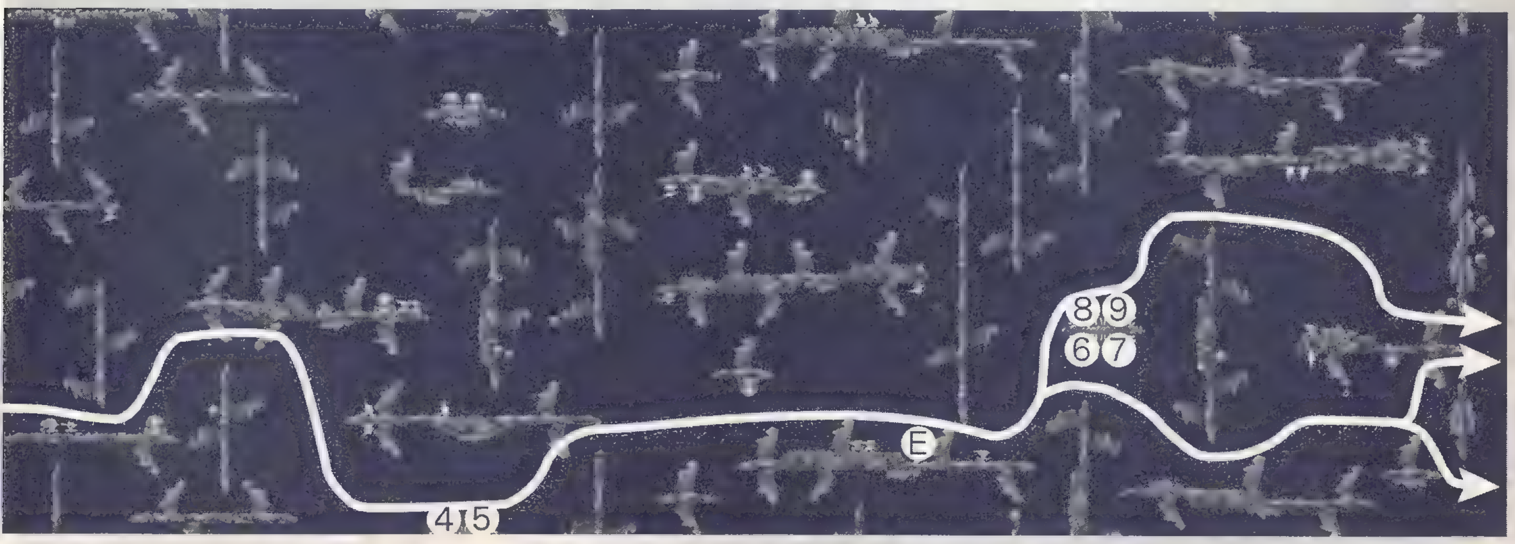
ハッチ1と2を撃ちにいく。タイミングが悪いとザコが出てしまう。



ポイント②。モアイCとモアイDを撃ってあればかなり安全。



ポイント②で粘ってから一気に前に抜ければ前半戦終了。



後半のポイント

後半は、下の連続写真をもとにポイントごとに説明していこう。

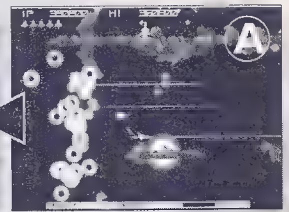
まず写真Aの場面。ここはザコを出される前にハッチ4と5を撃ってしまい、写真Aのような感じでオプションを配置してイオンリングから自機を守るようにしよう。下からのイオンリングは、地形が盾になってくれる。

写真Bの場面。モアイEは残骸の状態で現れて、少しすると再生してイオンリングを撃ち始めるタイプとなっていることに注目。ここは思い切ってモアイEが再生する前に通過してしまい、縦置きの地形の下をくぐって画面の一番前まで出てしまおう。

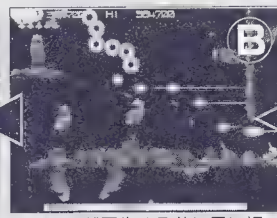
写真C~Dの場面。モアイEのところを抜けて画面一番右まで抜けたら、ザコを出される前に、ハッチ6~9を速攻で撃ってしまおう。ハッチ6~9を撃ったら、この地形の付近でイオンリングを撃ちながら、少し粘って時間を稼いでおく。

ハッチ6~9を破壊した後のルートはどこを通っても大差ない。もちろん自分なりにメインのルートを一つ決めておくのが理想だが、イオンリングや敵弾に進路を遮られてしまったら、無理せずに他のルートに変更する、といった柔軟な対応もときには必要になってくるだろう。

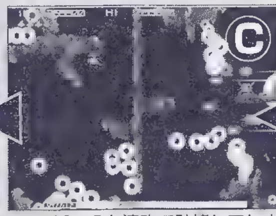
最後の縦置きの地形の下をくぐり抜ける場合には、上に付いているモアイの残骸に十分注意しよう。モアイの残骸は、時間差で小さい破片が降ってくる場合があるので油断は禁物だ。



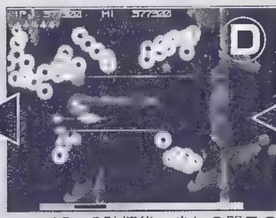
ハッチ4、5破壊後、この場所で少し粘る。



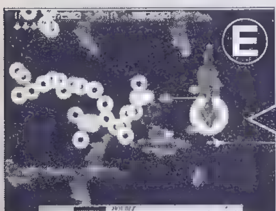
モアイEが再生する前に思い切って前に抜けてしまう。



ハッチ6~9を速攻で破壊してしまおう。ザコを出されると厄介だ。

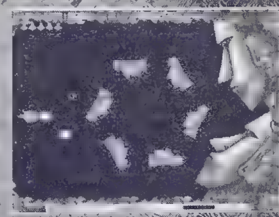


ハッチ6~9破壊後、少しの間この空間で粘る。



縦置き地形の下をくぐる場合は、モアイの破片に要注意。

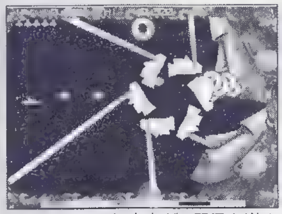
STAGE BOSS アー&ムー

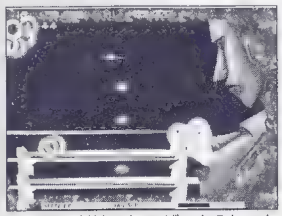


ボスはほとんど変わっていないので、ここまで来れた人ならほとんど問題ない。注意したいのは、小型モアイが回転しながらレーザーを撃ってくるモードで、レーザーの回転方向が1周目と逆になっている（反時計回り）。これは知らないと死ぬ可能性があるので、必ず覚えておこう。

小型モアイが左右3体ずつ出現してレーザーを撃って来るモードは、レーザーを撃つ回数が3回になっていることも覚えておこう（1周目は2回しか撃ってこない）。

これ以外では、上下から突進してくる小型モアイのスピードがほんの少し速くなっている程度だ。


レーザーの回転方向が1周目と逆！必ず覚えておこう。

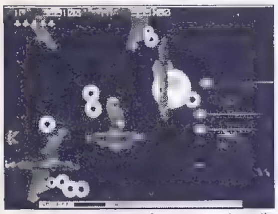

このモードは、レーザーを3セット撃つようになっている。

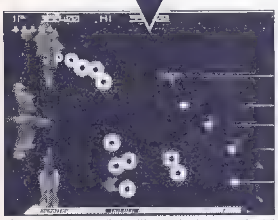
ハンターについて

2周目は、ノーミスならば2回目のオプションハンターがモアイステージで出現する。

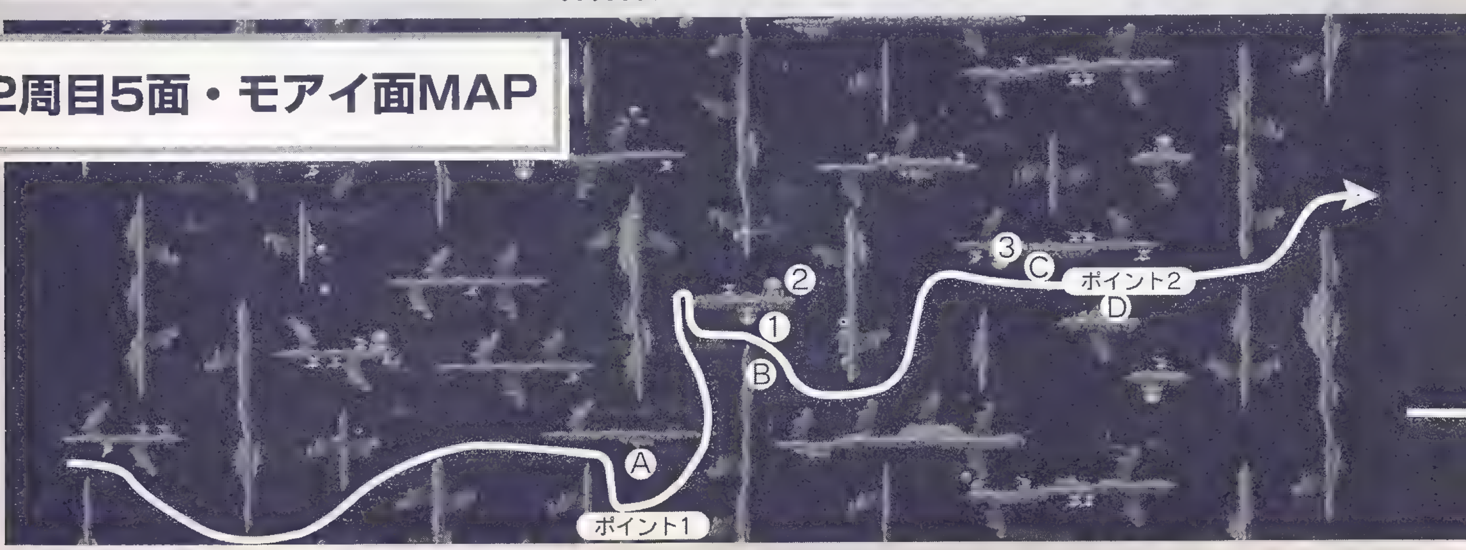
2周目が始まった瞬間に1個目のオプションを取るパターンの場合は、ステージの後半に突入する直前で出現するので、画面左端でオプションを広げ、自機を静止させてやり過ごそう。

1ステージの中盤で1個目を取るパターンの場合は、後半を抜けた直後の広い空間で出現するので特に問題ない。


1面の中盤で取るパターンなら、復活モアイを抜けたところに出現する。


大きく動けば楽勝で避けることができる。

2周目5面・モアイ面MAP



ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc.

Yellow-Bag

PANA TWIN LONG



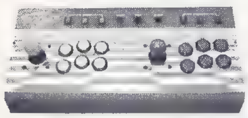
¥38,000

シグマAV−5000



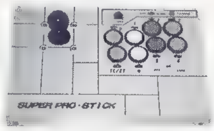
¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマー8000TB



¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）

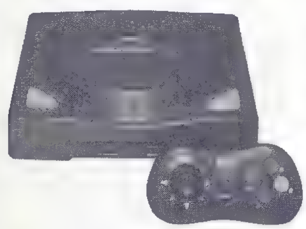


¥48,000

NEO GEO新作タイトル 予約受付中







NEO・GEO CDZ/ロム版 高価買取

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。(情報料は無料です。)

東京	03-3940-6000	大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、ネオジオなら	567893#

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

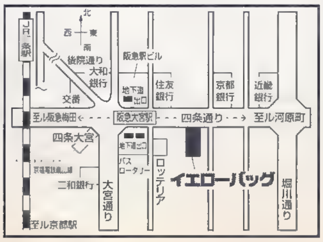
FAX情報→567890#まで

〒600-8490
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F

イエローバッグ

業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休

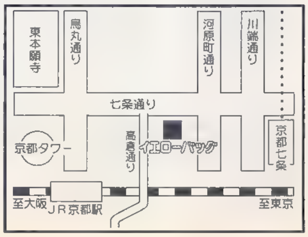


〒600-8146
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ

家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店・七条河原町店ともに行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、パソコンゲームソフトの買い取りも始めました。

ドンドコドン	6,000
ルナーク	6,000
マージャンクエスト	10,000
G・ダライアス2	12,000
G・ダライアス	10,000
アルバレスタ	12,000
イスパイアル	10,000
エレベーターアクション	8,000
グレートソードマン	15,000
ザ・ピット	10,000
ジャングルキング	42,000
(タイムトンネル(ロム)付	
バイオアタック(ロム)付	
スーパーマン	18,000
タイガーヘリ	8,000
バニックロード	5,000
フェニックス　H付	12,000
プライマルレイジ	12,000
ニュージーランドストーリー	15,000
ラスタンサーガ	20,000
ラスタンサーガ2	14,000
レイストーム	16,000
レイフォース	15,000
黄金の城	25,000
火激	5,000
影の伝説	10,000
奇々怪界	10,000
女三四郎	22,000
大旋風	10,000
カダッシュ	12,000
サイキックフォース2012	25,000
ハレーズコメット	12,000
バブルボブル	20,000
レインボーアイランドEX	18,000
飛翔鮫	8,000
忍者くん魔城の冒険	18,000

データイースト

B・ウイング	30,000
S・R・G	12,000
アストロファイター	28,000
ダークシール	12,000
ダークシールⅡ	10,000
ナイトスラッシャーズ	45,000
ザ・ガーストラグタイムショー	48,000
臥竜列伝	22,000
チャイナタウン	10,000
ワンダープラネット	6,000
空手道	8,000
のぼらんか	20,000
ザビガ	35,000
ウルフファング	10,000

アイレム

IPMインベーダー　H付	25,000
R-TYPE	12,000
R-TYPE・Ⅱ	10,000
R-TYPE・レオ	10,000
ガンフォース	7,000
ファイヤーバレル	25,000
ムーンパトロール	18,000
レジェンドオブ・トンマ	8,000
ロードランナーⅣ帝国からの脱出	18,000
大工の源さん	6,000
イメージファイト	8,000
アンダーカバーコップス	28,000
エアデュエル	6,000
スペランカー	20,000
メジャータイトル2	12,000

ジャレコ

グラティア	14,000
ゲーム天国	12,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	10,000
流星雀士キララスター	12,000
ぶたさん	33,000
ファンタズム	4,000
テトリスプラス2	16,000
魔魁伝説	25,000
エクセライザー	5,000
魚ボコ	8,000
フォーメーションZ	12,000

バンプレスト

SDガンダム・ネオバトリング	8,000
SDガンダム・サイコサラマンダの脅威	4,000
ガンダム・ファイナルシューティング	20,000
機動戦士ガンダム	6,000
ガンダムEXレビュー	14,000
美少女戦士セーラームーン	24,000
クイズセーラームーン	24,000
隠忍	12,000
戦国エース	14,000
ウルトラマン倶楽部	3,000

テクモ

デッドオアアライブ++	45,000

ストライクガンナー	6,000
サンダードラゴン	6,000
スターフォース	20,000
ファイナルスターフォース	10,000
ピンボールアクション	5,000
スーパーピンボールアクション	3,000
脳力向上委員会	2,000
雷電	12,000
サボテンボンバーズ	6,000
ガズラー	10,000

ビデオシステム

F1グランプリ(対戦可)	3,000
スーパーフォーミュラ(対戦可)	3,000
ソニックウイングス	6,000
ソニックウイングスLTD	12,000
パイプドリーム	6,000
ラビオプレス	18,000
爆烈クラッシュレース	8,000

日本物産

キッドのホレホレ大作戦	18,000
テラフォース	8,000
妖魔忍法帖	12,000

テクノスジャパン

ダブルドラゴン	8,000
ダブルドラゴンⅡ	8,000
ダブルドラゴンⅢ	5,000
西遊降魔録	6,000
熱血硬派くにおくん	10,000
熱血高校ドッジボール部	3,000
シャドーフォース	12,000
コンバットライブス	2,000

ライジング

アームドポリスバトライダーB	12,000
ブラッディロア	24,000
魔法大作戦	18,000
疾風魔法大作戦	8,000
バトルガレッガ	15,000

セイブ

ライデンファイターズ	30,000
バイパーフェイズワン(ソフト)	3,000
ライデンファイターズ(ソフト)	3,000
戦球(ソフト)	2,000
E雀ハイスクール(ソフト)	8,000
スティンガー	18,000
ゼロチーム	24,000
雷電Ⅱ	16,000
雷電DX	22,000

東亜プラン

フィグゼイト	8,000
ヴィマナ	10,000
アウトゾーン	12,000
バツグン(SPロム付)	18,000

UPL

ムスタング	7,000
宇宙戦艦ゴモラ	8,000
忍者くん阿修羅の章	18,000
XXミッション	12,000
タスクフォースハリヤー	4,000

MVS

MV-1マザー	15,000
MV-1Fマザー	18,000
MV-1FZマザー	17,000
MV-4マザー	20,000
餓狼伝説シリーズ	1,000〜
サムライスピリッツシリーズ	1,000〜
龍虎の拳シリーズ	1,000〜
ワールドヒーローズシリーズ	1,000〜
KOF94	1,000
KOF95	3,000
KOF96	1,000
KOF97	12,000
KOF98	20,000
月華の剣士	3,000
月華の剣士2	12,000
ソニックウイングス2	6,000
ソニックウイングス3	10,000
まる子デラックスクイズ	2,000
クイズ大捜査線	1,000
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	2,000
アンドロデュノス	3,000
ジョイジョイキッド	3,000
ダブルドラゴン	5,000
ニンジャマスターズ	5,000
パズルボブル	2,000
パズルでポン	1,000
ファイトフィーバー	1,000
マジカルドロップ2	2,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	2,000

ロボアーミー	1,000
ミラクルアドベンチャー	3,000
トップハンター	5,000
ナム1975	5,000
痛快ガンガン行進曲	1,000
ギャラクシーファイト	1,000
あしたのジョー伝説	3,000
エイトマン	3,000
ゴーストパイロット	3,000
作戦名ラグナロク	10,000

そのた

ギャングウォーズ	5,000
怒　P付	25,000
オズマウォーズ	48,000
原始島	8,000
エスプレイド	38,000
首領蜂	22,000
豪血寺一族2	12,000
ガンネイル	14,000
ハチャメチャファイター	12,000
クイズ学園パラダイス	2,000
B・ラップボーイズ	6,000
大江戸ファイト(流血)	18,000
富士山バスター	8,000
爆烈ブレイカー	12,000
ツインイーグルⅡ	25,000
ドリフトアウト94	12,000
連珠貴族	5,000
古今東西干支物語	3,000
五月陣戦	3,000
Mr.Do　ワイルドライド	12,000
Mr.Do　VSユニコーン	12,000
Mr.Do	12,000
ウイッツ	3,000
オセロダービー	3,000
ルート16	45,000
スーパーブレイクアウト　H付	56,000
ドンデンラバー	7,000
バーチャボーリング　P付	10,000
バルキューブ	3,000
ブランディア	12,000
マッドシャーク	24,000
ロジックプロ	3,000
ロジックプロ2	3,000
逆転パズル番長	3,000
牌砦2	5,000
霊界導師	8,000
上海3	18,000
弾銃フィーバロン	15,000
カベール　P付	18,000
メタフォックス	28,000

麻雀

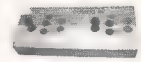
E雀さくら荘	TEL
対戦ホットギミック	TEL
VS雀士ブランニュースターズ(対戦ケーブル付)	35,000
ファイナルロマンス2(対戦ケーブル付)	23,000
ファイナルロマンスR(対戦ケーブル付)	32,000
ファイナルロマンス4(対戦ケーブル付)	58,000
S・リアル麻雀PⅠ	5,000
S・リアル麻雀PⅡ	4,000
S・リアル麻雀PⅢ	4,000
S・リアル麻雀PⅣ(ソフト)	2,000
S・リアル麻雀PⅤ	5,000
S・リアル麻雀PⅥ	5,000
S・リアル麻雀PⅦ	28,000
レモンエンジェル	10,000
セーラーウォーズ	8,000
トリプルウォーズ	5,000
プリティセーラー18禁	18,000
プリティーセーラー2	18,000
ジャンピューターSP	45,000
ジャンピューター96	35,000
世界の神秘	52,000
麻雀直立	42,000
麻雀同級生	4,000
麻雀クラブ90s	3,000
麻雀TOKYOギャル図鑑	2,000
麻雀ミスコンテスト	2,000
クリスタルギャルⅡ	2,000
お雀子クラブ	1,000
お雀子ハイスクール	2,000
お雀子館	1,000
セカンドラブ	2,000
ねらえトップスター	1,000
スーパー華パラダイス	2,000
華銀河	25,000
華五光	35,000
華弥生	2,000

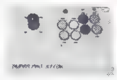
以上はここ1〜2ヶ月の入荷状況の一部です。詳細や企画販売などはDMで確認してくださいね!!!

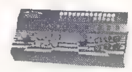
コントロールボックス

基板を操作するのがコントロールボックス。いく種類かありますのでお選びください。中古の取り扱いもしています。(中古は¥15,000〜。ものによってはすでにいろんなケーブルが付いていますからお得かもしれませんね。)


AV6000 ¥26,000


コンボAV ¥28,000


Σ8000TB ¥15,800

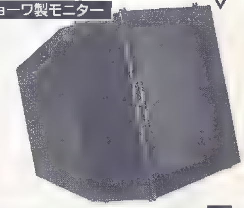

パナツインロング ¥38,000


ベガJR. ¥29,800


ボードマスター ¥48,000

モニター

■キョーワ製モニター



画面はモニターで。はじめは家庭用のテレビモニター十分です。が、タテ画面ゲームや、家庭用テレビと相性の悪いゲームに行き当たったり、より美しい映像にこだわる場合は必需品です。こちらも中古の取り扱いあり。

そのた

コントロールボックスとテレビをつなぐケーブルは市販のものが使えたり、標準で付属したりします。別途必要な場合はミルキーウェイでそろえてください(¥3,000〜5,000)。基板とコントロールボックスをつなぐハーネスもお客様の都合にあわせてお作りしています(¥3,000〜)。

DM(ダイレクトメール)で、あとは基板ですが

常に自分の欲しい基板が売っているわけではないのがツライところ。そこで必要なのはこまめなチェックなわけで、そんなときはまよわずDMをとりよせおくのがいいでしょう。一度の申し込みで約6ヶ月、無料でお届けしています。基板のほか、コントロールボックスやモニターの在庫もありますので「いまは基板であそんでいないけど…」という方も遠慮せずお申し込みくださいね。

お申し込みは、お電話・FAX・はがきなどで
- お名前(読み仮名つき)
- お電話番号
- お届け先住所(郵便番号つき)

を教えてください

なにかしらご購入がありますと、最終ご購入日より6ヶ月、DMをお届けしています。

カードもOK!

カードを使わない分割払いもできます。詳しくは、お気軽におたずね下さい。

※VISA・JCBも使えます!!

お支払いは

- ヤマトの代引宅急便(商品お届け時にヤマトのドライバーが代金を受け取ります)
- 銀行振込
- 現金書留

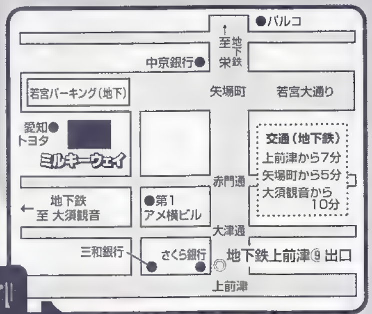
がご利用できます。

MILKY WAY

基板で遊ぶ、楽しい毎日。お届けするのはミルキーウェイ

the arcade game shop

来店歓迎♪



住所 〒460-0011
名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
TEL. 052-262-3295
FAX. 052-262-2373

営業時間 10:00AM〜8:00PM

基本的に年中無休
たまに休みます

カプコン

ストリートファイターⅢ3rdストライク	TEL
ジョジョの奇妙な冒険	TEL
スターグラディエイター2	TEL
ストリートファイターEX2	TEL
超鋼戦紀キカイオー	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
パワーストーン	TEL
ギガウイング(ソフト)	TEL
ストリートファイターⅢ2nd	35,000
ストリートファイターⅢ	20,000
ウォーザード	20,000
CPSⅡマザー	10,000
ストZERO3(ソフト)	28,000
ストZERO2アルファ(ソフト)	8,000
ストZERO2(ソフト)	2,000
ストZERO(ソフト)	2,000
マーブルVSカプコン(ソフト)	35,000
マーブル VS SF(ソフト)	12,000
X-MEN VS SF(ソフト)	10,000
D&D2(ソフト)	35,000
D&D(ソフト)	20,000
サイバーボッツ	5,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
パワードギア(ソフト)	17,000
スーパーストⅡ(ソフト)	2,000
スーパーストⅡX(ソフト)	2,000
ポケットファイター(ソフト)	14,000
虹色町の奇跡(ソフト)	5,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	4,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
ヴァンパイア(ソフト)	2,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	9,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	4,000
19XX(ソフト)	20,000
1941	35,000
1942	5,000
1943	5,000
U.S.ネイビー	10,000
ぷにっきいず	5,000
ウイロー	35,000
カプコンワールド2	5,000
キャプテンコマンドー	12,000
キングオブドラゴン	18,000
クイズ&ドラゴンズ	3,000
ストリートファイターEX	18,000
ストリートファイターⅡ	5,000
ストリートファイターⅡ'	6,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	7,000
セクションZ	14,000
チキチキボーイズ	15,000
ナイツオブザラウンド	10,000
バース	18,000
バルガス	7,000
マッスルボマー	9,000
バニッシャー	28,000
マッドギア	5,000
ラストデュエル	7,000
ワンダー3	22,000
戦場の狼	6,000
戦場の狼Ⅱ	10,000
天地を喰らう	16,000
天地を喰らうⅡ	14,000
ニモ	18,000
闘神伝2	10,000
必殺無頼拳	20,000
魔界村	18,000
大魔界村	24,000

ナムコ

スーパーワースタ99	TEL
鉄拳3	TEL
リベログランデ	TEL
ソウルキャリバー	TEL
エアガイツ	TEL
ファイティングレイヤー	TEL
闘魂列伝3	TEL
パカパカパッションP付	TEL
コズモギャングザビデオ	10,000
ドラゴンセイバー	16,000
バーニングフォース	18,000
ローリングサンダー2	12,000
ファイネストアワー	54,000
ワルキューレの伝説	45,000
スプラッターハウス	45,000
妖怪道中記	24,000
ブラストオフ	24,000
F/A	12,000
エメラルディア	2,000
ギャラガ	3,000
ゼビウス	3,000
ゼビウス3DG	8,000
ソウルエッジ	12,000
ソウルエッジⅡ	20,000
ダンシングアイ	18,000
ティンクルピット	5,000
ディグダグ	6,000
ドルアーガの塔　H付	35,000
ナムコクラシック2	22,000
ニューマンアスレチック	8,000
ネビュラスレイ	14,000
バラデューク	14,000
パック&パル	23,000
ボスコニアン	22,000
マッピー	8,000
ミズパックマン	20,000
モトス	20,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	2,000
子育てクイズマイエンジェル3	6,000
鉄拳2B	20,000
エアーコンバット　P付	23,000
ファイナルラップ3　P付	20,000

コナミ

グラディウスⅣ	TEL
ファイティング武術	TEL
GX詰め合わせ GXマザー 沙羅曼蛇2 極上パロディウス ツインビーヤッホー 対戦ぱずるだま ときメモ対戦ぱずるだま ドラグーンマイト	25,000
ゴルフィンググレイツ2　P付	12,000
ツインビーヤッホー	6,000
沙羅曼蛇2	5,000
スラムダンク2	8,000
大好キッス	7,000
ドラグーンマイト	12,000
バトルトライスト	28,000
ゴルフィンググレイツ　P付	12,000
アステリスク	15,000
イーアルカンフー	8,000
ガイアポリス	16,000
クライムファイターズ2	8,000
クレイジーコップ	8,000
サンダークロス	18,000
サンダークロスⅡ	15,000
ザ・ハスラー	3,000
スクランブル	15,000
ゼクセクス(おまけ付)	25,000
タートルズ	6,000
トライゴン	12,000
ハイパーアスリート	6,000
パロディウスだ	4,000
ビットファイター	10,000
ブラックアタック	20,000
ブーヤン	18,000
ポリネットウォリアーズ	12,000
メガゾーン	8,000
ライフフォース	30,000
沙羅曼蛇	17,000
少林寺への道	8,000
グラディウス(バブル)H付	30,000
グラディウスⅡ	16,000
グラディウスⅢ	35,000
餓流禍	16,000
魂斗羅	15,000
サプライズアタック	5,000
ミスター五右衛門	10,000

セガ

VF3tb	15,000
VF3	8,000
オラトリオタングラム　P付	85,000
VF2,1	12,000
ソニックザファイターズ	22,000
デッドオアアライブ(B)	24,000
D.D.クルー	5,000
アラビアンファイト(4P)	18,000
アレックスキッド	25,000
イースワット	5,000
ウォーリーを探せ　P付	12,000
エイリアンストーム	10,000
オーライル	8,000
カルテット2	15,000
ガルディア	14,000
コットン	16,000
ゴールデンアックス	10,000
ゴールデンアックスⅡ	35,000
シンドバッドミステリー	24,000
スパイダーマン(4P)	18,000
タントアール	2,000
イチダントアール	2,000
ティップタップ	24,000
テディボーイブルース	26,000
トランキライザーガン	110,000
パンクパニック	9,000
ボナンザブラザーズ	12,000
モンスターランド	18,000
ロボレス2001	10,000
ファンタジーゾーン	16,000
ピットフォールⅡ	18,000
サンダーフォースAC	10,000
タイムスキャナー　P無	12,000
ずんずん教の野望	8,000

ST-V

STVマザー	26,000
アストラスーパースターズ(ソフト)	5,000
ガーディアンフォース(ソフト)	5,000
コラムス97(ソフト)	1,000
サンドアール(ソフト)	1,000
ファインドラブ(ソフト)	3,000
紫炎龍(ソフト)	2,000
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	3,000
対戦サシッス(ソフト)	8,000
花組対戦コラムス(ソフト)	3,000
プロ麻雀・極s(ソフト)	2,000
シーバスフィッシング(ソフト)	6,000
マルチャンでグー(ソフト)	3,000
ダイナマイト刑事(ソフト)	3,000

タイトー

F3マザーボード	18,000
あっかんべぇだぁ(ソフト)	3,000
プチカラット(ソフト)	5,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
バブルシンフォニー(ソフト)	2,000
ダライアス外伝(ソフト)	3,000
究極タイガー(ソフト)	2,000
バブルメモリーズ(ソフト)	12,000
プリルラ	25,000
メタルブラック	14,000
ダイノレックス	8,000
デッドコネクション	10,000

新作予約OK!

気になるタイトルはまずはお電話ください。詳細がわかりしだいご連絡します。

買取強化継続中!

1枚より買取しています。こちらの提示する価格はあくまでも希望価格です。お客様からのご相談や交渉もお受けしますので、お気軽にお電話ください。

入荷待ち予約OK!

予約していただくと入荷のさいに優先してご連絡いたします。先によそで入手した場合やいらなくなった場合にキャンセルのお電話くださる方限定



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

大阪アニメーター学院

〒530-0015 大阪市北区中崎西3-3-43 ☎06-6377-8611

入学案内書　はがき(住所・氏名・電話番号明記)か電話で 0120-194-720

12年4月生7月1日受付!

◎	アニメーション声優科
◎	漫画家プロ養成科
◎	アニメーション科
◎	ゲームデザイン科
◎	イラストレーション科
◎	エアーブラシ彩色科
	アニメーション美術科
	アニメキャラクター科
	漫画原作シナリオ科
	コミック編集者養成科

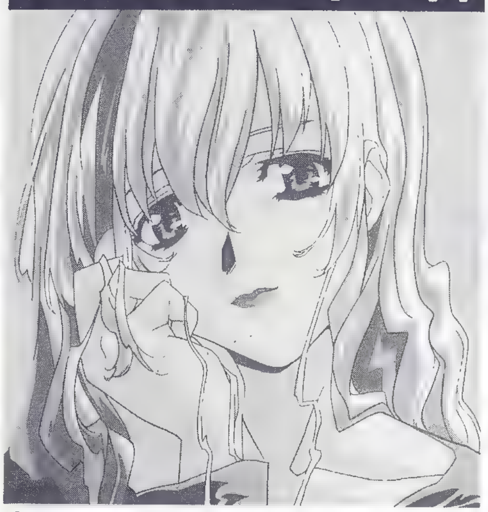
◎印は大阪アニメーター学院設置学科







ゲームデザイン科



ゲームデザイナーになる!
今こそ、その第一歩を踏み出す時!
平成12年度生募集

願書受付は7月1日
入学案内書送付中!

入学してよかった！今年度入学生は今、意欲的に学んでいます

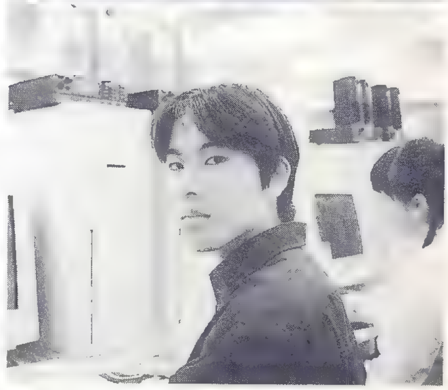
●大阪校は4月8日、東京校は4月13日入学式、そして授業がスタートして約2か月になります。生徒は学院生活にも慣れ、友達もできて学習にも意欲的に取組んでいます。今の生徒の気持ちは、入学してよかったこと、そして好きなことを学ぶ楽しさを実感しています。

毎年生徒数増加！入学生が注目する、人気がある学校の理由!

①毎年90%を越える就職デビュー率②他校にくらべ年額30～50万円も低廉な適正学費の実現③先生は全員が現役か現場経験者で、担任制で指導④各学科ともPC-98、PawerMAC、Gateway等の最新マシンでの実習⑤学院奨学金制度あり。年額3～24万円を支給⑥在学生なら無料で学べる英会話講座、基礎デッサン講座、CG基礎講座⑦チャンスの提供。学内オーディション、少年少女雑誌編集長による生徒作品審査会⑧学生ひとり一人の個性を尊重した自由な校風など







■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可→日時をTELにて要予約。



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-5276-1511

入学案内書　はがき(住所・氏名・電話番号明記)か電話で 0120-194-810

♥入学案内書の請求は、両校共はがきに住所・氏名・年令・電話番号を明記のこと。またはフリーダイヤルでお申込みください。希望校記載！♥東京アニメーター学院の学院見学・入学相談は毎日実施しています。日時を電話で予約し来校ください!♥体験入学実施中!（東京校）　6月12日土　6月26日土　7月10日土　午後1時開催！♥声優新人オーディション開催。詳しくは電話。東京校の夜間部10月生も同時受付中！

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
GAMEST編集部 行
ゲーメスト7/30号アンケート

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号　番号　　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは8月30日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト7/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

(キリトリ線)

ここに50円
切手をはって
下さい

郵便はがき

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
「ギガウィング
チャレンジ・ザ・ハイスコア
TOP100」行

ふりがな お名前	年齢　(　　)歳 性別　(男・女)※
ご住所 〒□□□-□□□□　電話(　　　)	
※都道府県	
①小学(　)年　②中学(　)年 ③高校(　)年　④大学(　)年 ⑤社会人　⑥その他(　　)	

※の部分は○でお囲み下さい

(キリトリ線)

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成日
面　数		難易度 残機設定	
備　考 (タイム・残機)			
ゲームセンター	名前		
	電話		
	住所		
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

(キリトリ線)

GAMEST ゲーメスト7/30号

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト7/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、142ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年8月30日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2.今号の特集企画「読者ライター企画」の感想を教えてください。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

4.今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

8:今号で役に立たなかった記事と、その理由を教えてください。

9:犬福部についてどう思いますか?ご意見ご感想をお願いします。

10 今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

11 あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報や目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

(P.N.　　　　　　)

ご協力ありがとうございました

(キリトリ線)

ギガウイングハイスコアランキング応募ハガキ

1.スコア　　兆　　億　　万　　点

2.達成日　　月　　日

3.使用機体　[illegible]　ヴィーダシュタント(シュトック)　ポーチカ(アイシャ)　カーマイン(ルビー)

4.スコアネーム(4文字まで)

5.備考 ●連射機能(有・無) ●(※クリアした場合)残ボム数(　個) ●(※クリアした場合)残機数(　機)

6.攻略のポイント・稼ぎ

7.ゲームセンター　店舗名　住所　電話　(※県名を忘れずに)

8.ゲームセンター確認印　以上のスコアを記録したことを証明します。　店長　印

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

INFORMATION

TOPICS

○期待のトレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」発売まであと1カ月！
○クラブと映画の融合「タツノコFESTA」開催！
○「ナンジャ・バースディウィーク」大開催！
○「夏休みキャンペーン」開催！
○セガ・ジョイポリス　ホラーアトラクション「リング」を設置！
○ナムコワンダーエッグ3に「ザ・マミー～ハムナプトラ・失われた砂漠の都～」好評体験中
○女性のためのアミューズメント施設「渋谷GIGO」好評営業中！
○「エンターネットサービス（仮称）」はリクルートと任天堂の共同事業！
○ネオ・ジオポケットカラー専用ソフト「マジカルドロップポケット」発売中！

DISC BOX

今号のおすすめ

○ストリートファイターIII 3rd STRIKE　オリジナル・サウンドトラック

○八神庵オリジナルドラマ　夕陽と月　～プロローグ～
○ZUNTATA HISTORY L' ab-normal 3rd
○トゥルーラブストーリー2 ドラマCD　act.2～あの坂をのぼって～
○10th ANNIVERSARY KONAMI LABEL　THEME SONG COLLECTION

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ7月30日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

TOPICS

RELEASE

全207種オール描き下ろし！

期待のトレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」発売まであと1カ月！

以前より期待の高まっているオリジナルカードゲーム「アクエリアンエイジ」（発売元ブロッコリー）が7月30日いよいよ発売となる。本商品の基本コンセプト（ウリ）に「誰もが気軽に遊べる！」「戦略の無限性」「全207種のコレクション性の重視」「プレイ人数1～5人」となっているけど一番のウリとなるのは、207枚のカードすべてが有名作家陣による描き下ろしということだ。別の言い方をすれば世の中に一枚しかない描き下ろしのカードってことになる。またこれだけの内容にもかかわらず価格はかなりリーズナブルなものになっているのも見逃せないポイントのひとつだね。

個人で一挙に揃えてもよし！　友達とトレーディングしながら揃えてもよし！　で今夏は「アクエリアンエイジ」のために、身を粉にして揃えるべし！

●執筆イラストレーター一覧●

あづみ冬留　石渡太輔　うめつゆきのり　大磯町人大誠　劣　角井陽一　河村一郎　騎羅　後藤圭二　小山雲鶴　佐嶋真実　新谷かおる　道満晴明　中山裕貴　八巻慎之介　ひかわ暁　ひらのわたる　ぽよよん○ロック　水上広樹　やたたかのり　龍流留　池本優龍　ウエクサユミコ　雲邪羅魅央　大貫健一　思い当たる　金沢明　神崎らいむ　K2商会　ことぶきつかさ　近藤敏信　G=ヒコロウ　大河広行　とがわはなまる　七瀬葵　はん　氷樹むう　藤川明日香　松沢慧　宮豊　八重咲馨　石田敦子　内山まゆみ　江崎稔　大張正己　垣野内成美　かなん　喜尚藤吉　コゲどんぼ　独楽　SAUTA　しらとりれいこ　都築和彦　篤見唯子　波志本泰　ひかゆ　平野俊貴　ボチコン　美樹本晴彦　やじるし　ゆめじキリコ（順不同　敬称略）

●アクエリアンエイジ イベント（販売）案内●

■7月24日、25日
東京キャラクターショウ1999
展示・イベント・講習会
アクエリアンコロシアム設置
■8月13～15日
コミックマーケット56
展示・販売
■8月27日～29日
JGC
展示・販売・大会
■9月17日～19日
東京ゲームショウ'99秋
展示・イベント
■11月23日　アクエリアンコロシアム2in池袋サンシャイン
全国大会・決勝戦・他
お問い合わせ　株式会社ブロッコリー
ユーザーサポート係
TEL03-5372-6208
（月～金AM10：00～PM5：00）
アクエリアンエイジホームページ
http://www.aquarian-age.org/



45枚のカードがランダムに入った「β（ベータ）EDITION」の「スターターBOX」は1300円（税別）で好評発売中！

©BROCCOLI

「覚醒の乙女たち　アクエリアンエイジ」
■商品仕様
価格　スターターBOX　50枚入+ルールブック付き　1300円（税別）発売中
ブースターパック　1パック12枚入　400円（税別）7月30日発売予定

EVENT

INTI渋谷店と竜の子プロダクションがタッグを組んだ!?

クラブと映画の融合「タツノコFESTA」開催！

「大人のための遊び情報発信基地」をテーマとしたナムコ直営のアミューズメント施設「INTI（インティ）渋谷」店で6月26日（土）～7月24日（土）の毎週土曜日の期間中「INTI CLUB THEATER」（23：55～翌6：00）を開催するぞ。イベント内容は時間内に、竜の子プロダクションの懐かしのアニメを1日3作品上映するというもの。土曜の夜は飲んで、食べて、懐かしさに浸って涙する？

「INTI CLUB THEATER」
6月26日（土）～7月24日（土）
入場料　前売り券1500円／当日券1800円（ともに1ドリンク付き）
販売場所　INTI渋谷店内　東京都渋谷区宇田川町31-2「BEAM」1F、B1

■上映スケジュール
①24：45～　②26：30～　③28：10～
7月3日　①タイムボカン　②樫の木モック　③新造人間キャシャーン
7月10日　①ヤッターマン　②ポールのミラクル大作戦　③破裏拳ポリマー
7月17日　①ヤットデタマン　②ハクション大魔王　③逆転イッパツマン
7月24日　①科学忍者隊ガッチャマン　②未来警察ウラシマン　③マッハGoGoGo

■お問い合わせ
03-5457-3765
営業時間11：00～23：45

狙い目はココか？（何の）

女性のためのアミューズメント施設「渋谷GIGO」好評営業中！

おそらく業界初!?　ではなかろうか、女性ユーザーをメインとしたアミューズメント施設がオープンしたぞ。施設内には、「レディースゾーン」や「パウダールーム」などが設置されておりまさに「女性向き」な造りとなっている。場所は東京・渋谷109の目の前（行けばすぐにわかるよ)。断っておくけど、男性が入ってはいけないということはないので安心するべし。

「渋谷GIGO」案内
東京都渋谷区道玄坂2-6-16　SHIBUYA I'm ON DOGENZAKA ビル　2F～4F
JR渋谷駅より徒歩5分
営業時間　10：00～24：00

映画もすごいがコレもすごい！

ナムコ・ワンダーエッグ3に「ザ・マミー～ハムナプトラ・失われた砂漠の都～」好評体験中！

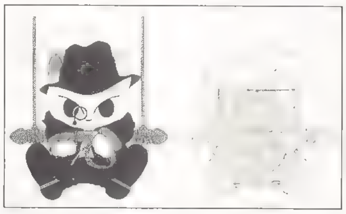
ナムコ・ワンダーエッグ3（東京・世田谷区二子玉川）では新アトラクションとして「ザ・マミー～ハムナプトラ・失われた砂漠の都～」を開催中だ。内容は「ミステリーアドベンチャー」と称し、敵の人喰い昆虫やミイラの攻撃をかわしつつ「財宝の間」まで辿り着き「名誉トレジャーハンター」の称号をもらうというもの。映画を観てから出かければ、楽しさ倍増だよ。

「ザ・マミー～ハムナプトラ・失われた砂漠の都～」
場所　ナムコ・ワンダーエッグ3　たまご帝国ゾーン
料金　500円

ナンジャタウンが３周年を迎えたぞ！

「ナンジャ・バースデイウィーク」大開催！

みんなに親しまれてきた「ナムコ・ナンジャタウン」（池袋サンシャインシティ）が来る7月6日に開園3周年を迎えるのだ。これを記念して7月3日（土）～7月11日（日）の9日の期間「ナンジャ・バースデイウィーク」を開催するぞ。期間中は様々なイベントが用意されており、フィナーレの10日（土）には、午前0時～翌5時のオールナイト営業を敢行します。リピーターの人も初めての人も特別なナンジャタウンを満喫してみてはどうかな。



新アトラクション「ナジャヴの大冒険」携帯アイテム「マイ・ナジャヴ」

「ナンジャ・バーディウィーク」7月3日～7月11日　10日（土）はオールナイト！
イベント案内
■数量限定！「3周年記念パスポート」7月3日発売！
今回だけのオリジナルデザインのパスポートだぞ。
■ナジャヴ＆ナジャミーの「ナンジャTV」特別番組O.A.！
このイベントはシネマサロン「ナジャヴ倶楽部」などでも同時中継されるよ。
■7月6日（火）誕生日当日は、先着300名に記念品をプレゼント！
この日はかなり狙い目だよ。記念品を必ずゲットしろ！
※その他多数のイベントをご用意してお待ちしています。

小さくても本物！

ネオ・ジオポケットカラー専用ソフト「マジカルドロップポケット」発売中！

アーケードにて人気を博した「マジカルドロップ」が土俵を変えてネオ・ポケカラー専用ソフトとして登場したぞ。基本的な部分は継承しつつ、オリジナル要素も満載でお得な1本となっているぞ。本格的なパズルゲームを手軽に遊ぶなら「マジドロ」しかないねこりゃ。

「マジカルドロップポケット」
発売元　データイースト
価格　3800円（税別）
プレイ人数　1～2人（通信対戦可能）



貞子が蘇る!?

セガ・ジョイポリス　ホラーアトラクション「リング」を設置！

最近の邦画では異例の人気を博した「リング」が今度はジョイポリスに登場だ！設置導入日は7月17日を予定しており、夏休みの人気スポットとなることは間違いなし、だけどこのアトラクション絶対にひとりでは入りたくはないよな～。だって貞子ってマジで怖いんだもん（笑）。

「リング～3Dサウンド～」※サウンドホラーアトラクション
場所　ジョイポリス（東京、新宿、横浜、京都、岡山、福岡、梅田）
定員　8名　料金　500円
「リング～リングウィルス感染ツアー」※ウォークスルーアトラクション
場所　東京ジョイポリスのみ
定員　3名　料金　700円
※アトラクションはどちらも7月17日の設置を予定しています。

インターネットで豪華賞品を当ててみれ！

「夏休みキャンペーン」開催！

本格的なフリーマーケットがWeb上で体験できる「ハローグッバイ！(Hello,Good BUY!)」をより多くの方にご利用してもらおうとこの度「夏休みキャンペーン」を開催するぞ。キャンペーンの内容は以下の通りだ。

「夏休みキャンペーン」6月11日（金）～8月31日（火）
■販売会員費、登録料金が無料！
■参加は簡単。商品を登録するだけ！
■ハワイ旅行をはじめ豪華商品が抽選で当たる！
■一人で複数の登録もOK！登録すればするほど確率がUP！
登録先はここまで
http://hellogoodbuy.webmoney.ne.jp/

てあたりしだい GAMELIST

手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

●期待作が続々と発表されているぞ!!

タイトル	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
7月以降発売予定					
ストリートファイターEX2 plus	アリカ	格闘アクション	8-6	近日予定	
ぐわんげ	アトラス	シューティング	8-2	7月10日	時は室町！迫る弾幕！式神を操り地獄を目指せ！
鉄拳TAG TOURNAMENT	ナムコ	格闘アクション	8-5	7月上旬	キャラと技の組み合わせによる無限の攻略バリエーション。君のベストタッグは？
オーバキューン	ナムコ	シューティング	特殊	7月中旬	全53ステージを楽しめるコミカルホラーシューティングゲーム。子供や女性に人気！
アイドル雀士スーチーパイⅢ	ジャレコ	麻雀	KB	7～8月予定	
パチンコセクシーリアクション2	サミー	パチンコ	特殊	8月予定	発売がちびっとのびました。ごめんなさい！でも、その分巨乳度アップ！（ウソ）
F355 challenge	セガ	レーシング	ハンドル	？？？	
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン	彩京	麻雀	KB	今夏	「メルティ」でお馴染みの吉崎観音氏が麻雀ゲームに初挑戦！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	？？？	？？？	今年もやってきました「KOF」!!なんだかいつもと一味違います。記事を見よ！
DEAD OR ALIVE 2	テクモ	格闘アクション	未定	今夏	
ギルティギア2（仮）	サミー	格闘アクション	未定	年内予定	近々発表しようと思ってます。今後のゲーメストは要チェック！！
発売日未定					
SNK vs CAPCOM	カプコン	格闘アクション	未定	未定	
ストライカーズ1945Ⅲ	彩京	シューティング	未定	未定	お、今度のライトニングは凄いぞ！ん？サムライソード'99?!詳しくは次号！

10th ANNIVERSARY
KONAMI LABEL THEME SONG COLLECTION

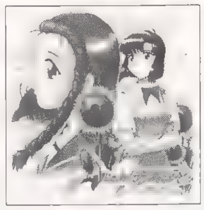


今年でコナミレーベルが10年を迎えるのだが、それを記念して、コナミレーベルの歴史を1枚にしたCDが発売されることになった！CDの内容は、今までのゲームのメインテーマやゲームのオープニング、エンディングを集めたとっても豪華なものになっている！

CD：KMCA－14
価格：￥3059（税込み）
コナミミュージックエンタテインメント

7月2日発売

トゥルーラブストーリー2
ドラマCD　act.2～あの坂をのぼって～



「トゥルーラブストーリー2」のドラマCDの第2弾が発売されたぞ!今回のドラマは、ゲームに登場する12人の中から沢田璃未（声：長沢美樹）＆中里佳織（声：浅田葉子）にスポットをあて、二人の心の交流を描いたフレンズストーリー。二人のヴォーカル曲ももちろん収録されているぞ!

CD：FSCA-10094
価格：￥2854（税込み）
ファーストスマイルエンタテインメント

発売中

八神庵オリジナルドラマ
夕陽と月 ～プロローグ～

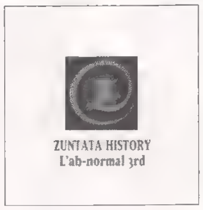


SNKの対戦格闘ゲームに登場するキャラクターの中で一番人気のある「八神庵」の魅力がぎっしり詰まったドラマCDが発売されるぞ！ドラマは、「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオをプラスした完全版になっている！カバーイラストは小森高博氏だ！

CD：PCCB－00380
価格：￥2940（税込み）
初回特典：スーパービクチャーCD
サイトロンレーベル

7月7日発売

ZUNTATA HISTORY
L'ab－normal 3rd

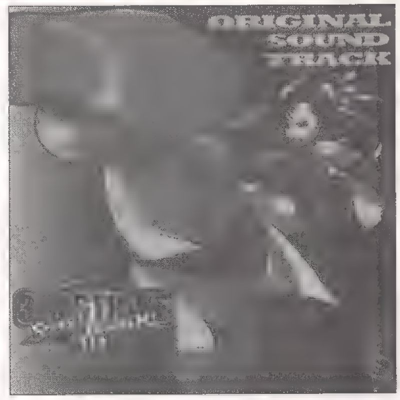


ZUNTATAの歴史がぎっしり詰まっている「ZUNTATA HISTORY 1st、2nd」の3枚目のCDが発売されることになった！今回のCDも、ファンからのリクエストを元にして選曲されていて、1996年、1997年に発売されたゲームのVGMを中心に、さらに未CD化曲も収録されている！ファン必聴ものだぞ！

CD：ZTTL－0043　価格：￥2550（税込み）
ZUTATA RECORDS

7月1日発売

今号のおすすめ



ストリートファイターⅢ3rd STRIKE
オリジナル・サウンドトラック

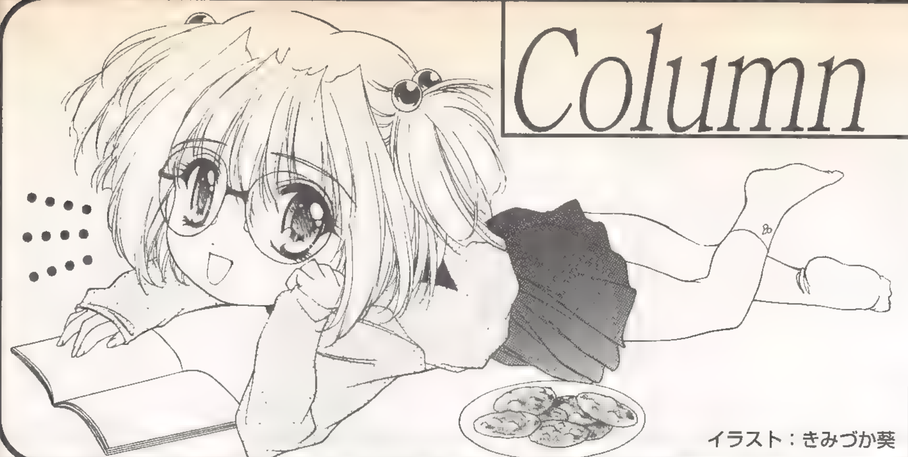
カプコンの対戦格闘ゲームの最新作のVGM集が発売される！今回の目玉は、オープニング＆キャラセレクト時に使われているカナダNo.1のHIPHOPアーティストの「INFINITE」の曲のフルバージョン入りのシングルCDが付くこと！これはとってもお得だぞ！

CD：CPCA－1028　価格：￥2100（税込み）
初回特典：「INFINITE」
8cmシングルCD封入
セルピュータレーベル

7月7日発売


ARIKAの奇妙な広告
そんなんARIKA
第7回目の巻
第3部 エジプト変
小林真文
ネタに困って三原のひとの生態をそのまんまマンガにした「そんなんアリカ」第3部エジプト変▼第2回目の巻
ちなみに第2回目はこれの乳と見子のち○こまで売ったれっ
ああ…
誰も頼んでないぞ!!!
きりっ
ここに描いた「キリンは肉食(正しくは雑食)」の話は思わぬ反響があったようでし…
アリカ宛にどこぞの田舎にえーゆー記述が載ってたとか写真集があったとかいうハガキが届いたり
グラッチェ♡
アリカのホームページの掲示板にもゲームの話に混じってキリンに関する書き込みも少々…
どや〜掲示板なのか…?
おまえのマンガがどーなんだッ
中にはこんなのも…
キリンは毒もってます 気をつけて食べて下さい
うひょひょ
ってそれじゃ「三原のひと」が雑食でんがす!
毒!?
…情報求む…
キリンの話はもーえーのんじゃ〜〜!!!
パーン
たっけーしたッ ガード位置不明
だったらEX2PLUSの情報おしえてくれよう
EX2 PLUS
わーった!FAXでキャラ紹介送ったるわ!
パカラッ パカラッ
…
ほわわ〜
「おっかん」君の投稿
凄いカオ!!!
変な格好!!!
ロケテスの人垣の隙間から一目見てから…私は新キャラのお兄さんに夢中♪
イカス イカスラ
ああ気になる気になるのねん♪
派手な技!!!
わくわく わく
やっぱオフィシャルの設定先取り〜ん
役得 役得
ジキ ジキ
ジャキ ジャキ ジャキピー(紙切音)
EX2PLUS 新キャラ紹介
こ、三原のひとの手描きかーい!!!
たしかこんなん
『ロッそ』
よーわからんけど、ふくしゅーのためにそしきに身をおいてるんやって。
しかも「たしか」って情報ーーッッ
あるだろ社内にいるだろせめてもう少し絵心ある奴ーーッッ!!!
…
叫びが届いたのかすぐさま送られて来た改訂版
☆ロッソをもっとくわしくがんばる!!!
今回はクラッカージャックとなにやらありそーな予感なり
このかっこ目はツッパってしってた?
同じだよ 同じだよ おな〜じ〜
もういいな〜ッッ いいな〜ッッ
じきじきじき
ネタ切れ…つづきはAM3:00よりスタート
ジャキピ


三原画廊伝説
貴方にもおすそわけ♡
『エリア』
父がかがくしゃで父のはつめーひんでたたかうの ー。
『プルム』
ただのおどり娘
『だらんまいすた』
新皇女『プルム』のこのえへい。こもりじゃん(笑)
『さがっと』
リュウの宿敵。むちゃかっこいいといいなー。
まだ来るんかい…
おお!?
継続はカなりか!? だんだん画力がッ!!?
『ベガ』
こわーい♡
…ちょっとうけたし…
ダブルデー!!
こわーい♡
その後電話入る─
もしもし
もしもし…
246(国道)曲って下さい
何が?
いやいや今タクシーで移動中によるよ FAXどうやった??
どーもこーもねーべ
いっちゃんEX2PLUSにはほとんど関ってないによるよ~ ほくととのストーリーくらいで…
だったらそれ教えてくれーッ!!
ひとつくらいオフィシャルなお話をッ!
ほくとは死ぬ
んまっ!?
タクシーの中じゃとても言えない死に方をする…
あら あら あら
あらっ
いーですよ~
※運転手さんの声
気にせず話して
じゃあ話すによる ほくとはカイリのビームで昇天によるっ♪ 地球も壊れるすっごいビームでもってボーナスステージは人工衛星が落ちてくる……
ステキ!!!
カイリこそどすっぱり昇天しとるだろがッ
しゃーないによるね じゃみっちり関ってる「さくら」の発売日等の詳細をおしえるによる!
8月5日発売 CD2枚組 6300円に決ったによる
ほう 6800ではないのねんね
初回特典のぬりえはすっごいによるよ… ぬりえというより
アシスタント養成ギブス!!
CLAMP先生本人達が「次はトーン貼りだけ??」と言い出すくらいきっちり描かれた線画によるっ!!!
そして届いたFAX
字は下手
う…うめえ!!
よ…養成の成果なのかッ!!?
がびーん
業界発!! (いや、初!?だ!!)
ボーナスステージはサテライトフォール(えいせい落し)
3発かぐって落っかしろ!!
あんどオマケだ
わしの考えたキャラ
↑↗…信じないよーに ↓会社の方は信じて大丈夫でしょう◐ 5点


イラスト：きみづか葵

Column Courtyard

コラムの中庭

第20回 庄司と加藤&後藤のあたまてらぴ～

庄司卓（しょうじたかし）：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」（ＴＶ東京系でオンエア中）や「倒凶十将伝」（ＯＶＡ企画進行中）がある。

加藤洋之＆後藤啓介（かとうひろゆき＆ごとうけいすけ）：ファンタジーやＳＦ小説の挿し絵を中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光緋水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。



そんなわけで今回も前回の続きなのである。そう、あれは今を去ること四百年ほど前、豊臣秀吉がまだ羽柴と名乗っていた頃…。

まぁ、それはともかくとして（笑）、今にして思えば、昔のゲームセンターはいろいろと店ごとに特色を出そうとしていたような気がするなぁ。よくゲーム大会もやっていたしね。来店者に飲み物のサービスをしていたところもある（これはいまでもやっているのかな？）。あと僕は行ったことがないのだけど、一定の入場料を払えば店内に設置してあるゲームがすべてやり放題というゲームセンターもあったらしい。

国内はともかく、同じようなスタイルのゲームセンターは、某ゲームメーカーに在籍中、アメリカ出張の際に行ったことがある。確かそこは入り口で入場料を払うとトークン（メダルのようなもの）をくれる方式になっていたと思う。ゲームをやる場合はそのトークンを投入口に入れるのであるが、それは返却口から戻ってくるので何度でも使えるという仕組みになっているだな。それで帰る時はトークンを返すと、まぁそんな具合になっていたと記憶している。日本のものもそれと同様のシステムであったのかどうか分からないけど、この形式はもっと取り入れられても良かったんじゃないかな。

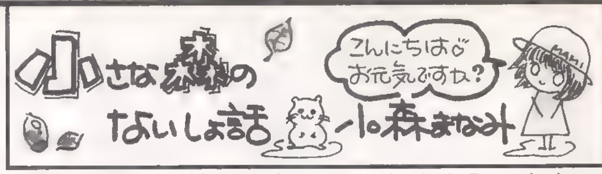
このような形式のサービスがなくなってしまった背景には風営法の影響があるようだ。賭博等に使用される可能性のあるポーカーゲームを規制しようとした結果、ほとんどすべてのビデオゲームが規制の対象になってしまったのだ。おかげで昔は珍しくなかった24時間営業のゲームセンターもなくなってしまったし、ゲームセンターのゲーム大会で商品を出すことも難しくなってしまった。そうそう、ついでに言うとアーケードゲームのテレビＣＭが困難なのもこの法律によるのだな。

まぁ、今では施行当時よりも規制が緩和されているけど、当時は結構、大変だったのだ。今のゲームセンターのアミューズメントスポット化やミニテーマパーク化、あるいは大手主導のチェーン化が進められた背景もこんな事情によるものかもしれない。

結果的にゲームセンターはゲームそのものにそれほど興味のない、一般の人でも気軽に入れるようになったわけで、そういった意味では十分に効果があったのだろうけど、その一方で昔ながらの「町のゲーセン」が消えていくのもちょっと寂しい気がしないでもない。実際、この前、行きつけだった某大手直営の某ゲームセンターがアミューズメントスポット化してしまったなぁ。それ以来、なにか足が遠くなってしまったもので…。

さてさて気がついてみると、このコラムも20回を数えることになりましたが、連載当初より担当してくださっていた編集部の辻本さんが、この度、編集部を離れることになってしまったそうです。長い間、ありがとうございました。新しい職場に行っても元気に頑張ってください。

第12回



シードリーフ

夕顔の芽が出てきました。今年はヒマワリもぐんぐん伸びています。とても狭くて、ゴミ捨て場みたいに汚いけれど、ビルの谷間から、太陽を求めて上へ上へ伸びてるのを見るのは、とてもうれしいものです。

そう、ゲーメスト1月30日発売号のコラム『木を植える人』で書いた、あの空き地のことです。この『木を植える人』に対してはとても反響が多くて、「がんばって下さい」「今年もお花植えて下さいね」というお便りを。「うん、うん」って読んだ私。一通一通が励みになって、今年もゴミを片づけ、お花のタネをまくことができました。

あのコラムから6ヵ月。いろんな変化がおきました。

時々、ここで弱音をはいちゃったり、公にして恥ずかしいようなこと書いてしまったりしたけれど。どうも紙にむかっている時は、無心になってしまって、日記を書いてるみたいに無防備状態。それでもね、今になって思えば、『形にしてよかった』『その時のホントを残してよかった』と痛感するのです。『変化』はタネを植えたところから始まります。

今までしたこともなかったことへのトライ。行ったことのない所へ自分の足で行き、知らない人と直接話す手ごたえ。かじりかけていたものを、最後までやり遂げてみる実感。…などなどが、わたしの心の『タネ』だったような気がします。

そして今、それらが少しずつ形になって、みなさんに見てもらうことができるようになりました。

まずは、本。これは、2月28日発売号でお話した〝個展〟がきっかけです。『こころが元気になる31のヒント』という、エッセイ画集です。

活字が苦手だ、という人にも読んでいただけるような工夫を考えました。1日1つのエッセイを読んでいただいて、31日（つまり1ヵ月）経つと「そうか、こういう生き方もあるんだ!」ってこころが元気を思いだす本です。

私が学生時代にずっと欲しかった〝読みやすい哲学書〟ってカンジ。

紙質も装幀もこだわっていただいて、すっごくステキな1冊になりました。

ちょっぴり元気のない人。お友達のバースデープレゼントに悩んでる人…ぜひ手に取ってほしいなぁ。

7月5日、全国書店で発売です。

そして、もうひとつ。7月23日にはオリジナルユニット『AsR』のセカンドシングルもリリースされます。『夏色の翼／レボリューション』（KIDA182）もちろん2曲とも思いを込めて作詞しました。レコーディングでは、感動して泣いてしまい、しばらく歌えなくなってしまった程（テヘ）ステキなメロディです。

早く聴いてほしいなぁ。

こころの『タネ』から芽吹いたシードリーフたち。

少しでもみんなの心に届きますように…。



こころが元気になる31のヒント
全72頁　1,100円（税別）

『mamiのRADIかるコミュニケーション』
東海ラジオ（日）22時～22時30分
STVラジオ（日）26時30分～27時
KBCラジオ（日）22時30分～23時
ラジオ大阪（火）24時30分～25時



小森　まなみ（こもりまなみ）
ラジオDJ、歌手、声優として活動するほか、エッセイ「こころのおくすり」を発表するなど、その活躍の場は広い。小社からも、エッセイ集がいよいよ発売。

第11回

SEGA™ 名越稔洋のアナログスポット

『AIBO』奮闘記

SONYの『AIBO』の購入決意を前回はお話した後「結局どうなったの？」という質問を結構受けたので、今回は結果報告をしましょう。

さて、6月1日になりました。『AIBO』申し込み日です。申し込み開始時間が9時のため、朝の弱い俺がなんと早起きをして、8時に会社に来ました。SONYのホームページにすかさず入り、『AIBO』申し込みのオーダー画面に行き、その状態で9時を待つこと1時間。そして9時です!! すかさず注文ボタンを押しました。…重い。本当に重い。予想はしていましたが、なかなか注文シートまでたどり着きません。

そしてやっと注文シートにたどり着きました。それぞれの項目を打ち込んで、注文ボタンを押しました。

しばらく辛抱していると【混雑しております。しばらくしてから…】的なメッセージが!「しまった! どうすりゃいいんだ!?」すっかりパニクッた俺。後々聞いた話だと、注文シートが出た段階で、買えたのも同然なので、どんなメッセージが出ても気にしなくても平気らしいのですが、インターネットで買い物をしたことのない俺にとって、その時はそんなことを知るよしもありません。悩んだあげく「これは素直に入り直したほうがイイのかなぁ？」と思い、注文シートから一度抜けてみることにしました。そして再チャレンジ!…でも今度は注文シートすら現れません。時計を見るとすでに9時15分。どうしよう…あきらめるのか？そうだ! こんな時は加来（『バーチャファイター3』や『SPIKEOUT』のメインプログラマー）に聞こう! 加来君もまた、『AIBO』購入予定者でした。そして彼の自宅の電話番号を慌てて探している所に、俺のアシスタントの女の子が現れました。そしてこんなやり取り。「今日は早いですね。どうしたんですか？」「加来の家の電話番号を知りたいんだ!」「えっ？加来さんがどうかしたんですか？」「どうもしない。とにかく電話番号を!」「?ハァ…?」てなかんじで番号を調べてもらい、電話をかけ、いきなり切り出しました

(名)「買えんのよ!!犬が!!!」
(加)「えっ買えんかったんですか？」
(名)「お前は？」
(加)「買えましたよ。楽勝で」
(名)「何ィィ!!」
(加)「どうして買えんかったんですか？」
(名)「どうもこうもオーダーシートまで行くんだけど注文しても返事が…」
(加)「そりゃ混雑してるでしょうから…でもオーダーシートまでいけば、後はひたすら注文を押し続けるしかないですよ。」
(名)「何ィィィィィィ!!」

ってなわけで再度チャレンジしましたが、やはり2度と注文シートは現れませんでした。そしてしばらくして「おかげさまを持ちまして、売り切れと…」のメッセージが。終わった。すべてが。その日は1日中ショックでした。

なんとかならないものかと、探したのですが、6月2日の時点でインターネットのフリーマーケットでは、すでに120万円の値段が。さすがにあきらめていた、その時です。社内である人が「譲ってもいい」と言っていたという情報が! 速攻でその人の所に行き、拝み倒し攻撃。交渉の末、OKが!! いや～ラッキー! 感謝しております。振込用紙も受け取り、早速支払いも済ませましたし、コンビニで30万円払うのも、なかなか愉快でした。

てなわけで遠回りながらも手に入れることに成功。早く来ないかな。



名越　稔洋（なごしとしひろ）
株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。
『デイトナUSA』を筆頭に、『スカッドレース』や『スパイクアウト』などをプロデュースしてきた。

第11回

1P 00　HIGH SCORE 10000　2P 00

三國満のARCADE心中

STAGE: 11

MISSION：11
業務用と家庭用の微妙な関係

今回は業務用の広告展開について話していきたいと思います。考えてみたら、業務用の広告って、ゲーメストや一部業界誌にしか掲載されていないのではないでしょうか？

折しも、家庭用ゲームはさまざまなテレビCMで一般層の購買意欲をかきたてているにもかかわらず、業務用だけが旧態依然としているのには、疑問を感じずにはいられません。この業界が風俗営業法（俗に言う風営法）に引っかかっているのにも原因があるのかもしれませんが、何とかゲームセンターを、一般大衆に向けて宣伝することはできないのでしょうか？

今、家庭用への移植が早いことによる弊害が出ているアーケードゲーム業界ですが、オペレーターの本音としては「すぐに家庭用に移植するからダメになるんだ！」というところでしょう。

確かに私がオペレーターだったときも、家庭用に移植された瞬間に売り上げが5分の1になったゲームもあり、インカムも伸びず、元すら取れず、結構シャレにならないと思ったことがありました。

家庭用のスペックが上がっていることも大きな要因となっていることは間違いありません。しかし、ビートマニアが家庭用に移植されることによって、一般（特に女性）プレイヤーがゲーセンに足を運ぶといった例もあるわけで、一概に「移植がダメ」とは言い切れないところもあります。

そこで冒頭に書いたように、家庭用と業務用がボーダーレスになった今だからこそ、逆にそれをうまく利用して、この時代に合った業務用ゲームのPR戦略を考える必要があるのではないでしょうか？

数年前、SNKの「NEO-GEO」が、テレビCMを生かした効果的な宣伝をしてました。表向きは家庭用のCMでありながら、業務用のCMも兼ねたところがポイントだったのです。

どういうことかと申しますと、この「NEO-GEO」CMは、家庭用リリースの1カ月前、つまりゲーセンへのリリース時期にCMを流し、ゲームが実際に動いている画面をさりげなく見せることによって、一足早く入荷されているゲーセンに足を運ばせようという狙いがあったわけです。

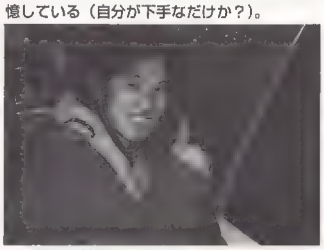
これは、ゲーセンにとっても壮絶な効果をもたらすことになります。インパクトのあるCMであれば、家庭用が出る前にゲーセンでやってみるかという人も出てくるはずで、ゲーセンも活気づき、家庭用のソフトも売れて、メーカーも家庭用と業務用の宣伝として一石二鳥というわけです。

このアプローチは、各メーカーももっと活用していいのではないかと思います。メーカーもオペレーターも、まだできることをやらないで「業務用はもう厳しい！」と塞ぎ込んではいませんか？こんなときだからこそ、一致団結して頑張っていきましょう！

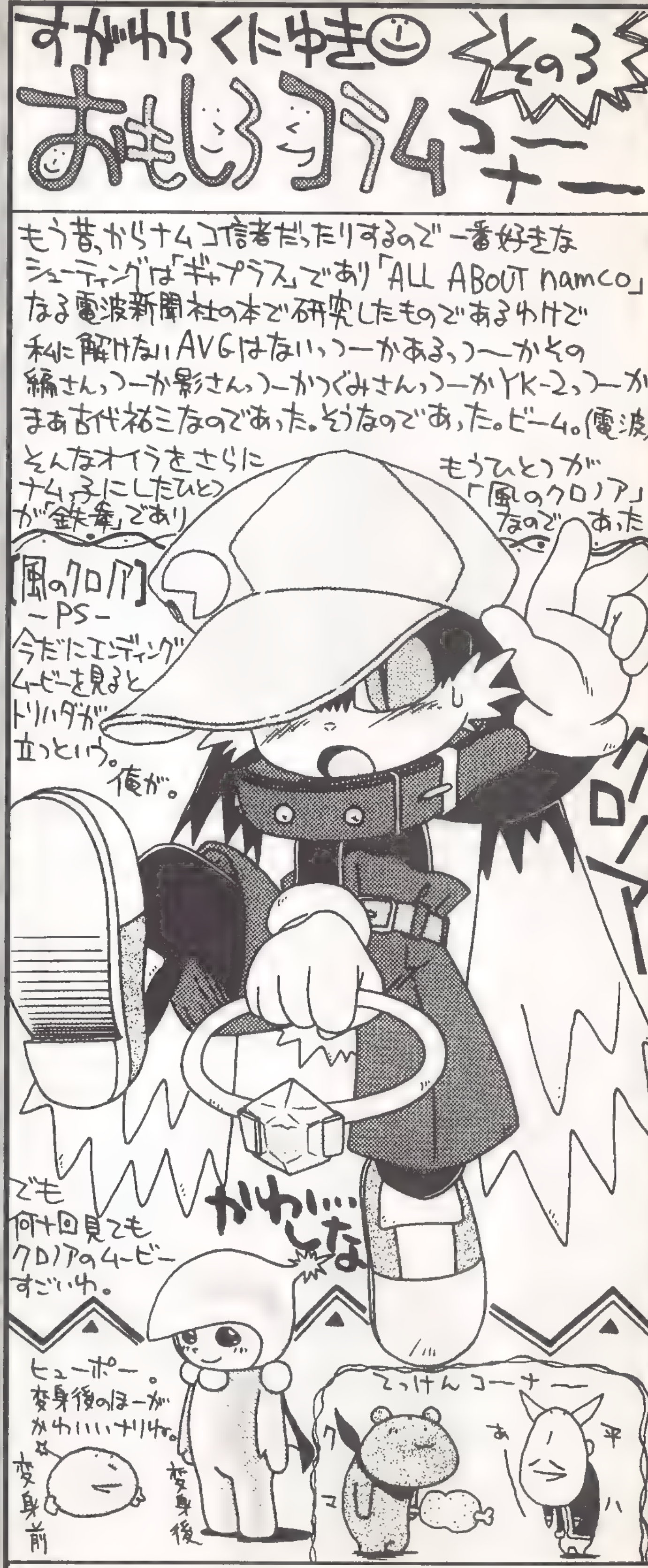
今回の動作チェック！
「サタン オブ サターン」
1981年／SNK



この手のシューティングゲームは数知れず、難度の高さが光ったゲーム。新日本企画（現SNK）のゲームは全般的に難しかったのを記憶している（自分が下手なだけか？）。



三國 満（みくにみつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきたノウハウを生かすべく、また基板屋で汗を流すことにした。アーケード業界に貢献できるように精力的に働く予定だ。



編集協力：友人代表F田氏

西谷亮のAKIRAがんばる！

第16回

ー第三章ーロケテストに見た物は

ふむ。西谷です。次に向かってがんばってます。え？次？そりゃ教えられませんよ。まあ待ってて下さい。裏切らないようにがんばりますから。

さて、EX2もついにロケテストとなりました。イヤーほんとに何回やっても緊張しますね。ロケテストは。

今回のロケテストで予想されることとして一番心配されたのが、ヘビーユーザーとライトユーザーのプレイ格差です。EXシリーズは昔から熱い層に昔から支持されているし（と、信じてます）、うまい人は俺なんかよりとんでもなくうまいからなー、いやー、かないませんわ、近頃の若いもんには。と、年寄りじみてる場合じゃなく、やっぱりおきました心配が。

ロケの場所が新宿（他でもやりましたが、見に行ったのはココ）ということもあって、来るわ来るわうまい人が、やるやる、勝つ勝つ、連勝するする。

どひー、思った通りだ。

じゃ、いいのか。→いけない。

調整の基準をどこに置くべきか、いつも悩むんですよ。む〜ん、どうします？ものすごいハイレベルな人にあわせて調整してしまうと、初めてやった人やライトユーザーがついていけなくなるし、かといってやればやるほど上手になっていかないと面白くないし開発者にとってみれば針のむしろですな、こりゃ。

どんどん増える連勝数、何となく乱入しずらくなる雰囲気…まずい、空気中の酸素分子がどんどん鉛に置き換わっていく…ああ、ごめんなさい。こんな調整をした私が悪いんですー。とか、胃潰瘍になりながら、表面上は平静を装って見てるわけですよ、これが。

まあ、そんなことを言ってても何も解決しないので、会社に帰りいろいろと考えました。やはり大きなカギを握っているのが、前回も述べたとおり、「エクセル」です。

究極的な理論で行くとどうもこいつが強い、よし、それではエクセルがあまり出来ない人にも有利に運べるようにしよう。ということで、通常技から、必殺、スパコン、メテコンのダメージを調整しなおすことになりました。

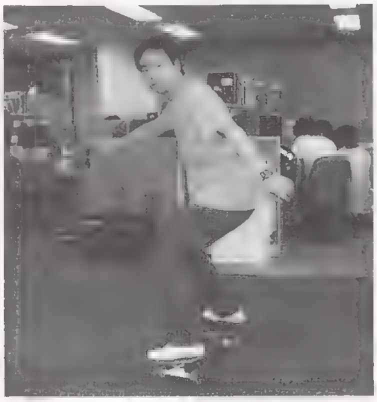
通常技でもしゃがみ攻撃はちょいと低めに、スパコンは逆転性の高い物と、リスクの低い物に分け、それ相応にダメージなどを再調整、メテコンは一発逆転性を高くしました。

何たって、3ゲージ使用ですからね。これぐらいのダメージがないとやってられんのじゃー、というぐらいにしました。

と、まあいろいろあったのですが、なんとか盛況のうちにロケテストは終了しました。

さて…と、いよいよ大詰のROMアップです。これですべてが終わるんです。終わるのはうれしいけど、もう調整やらなんやら出来なくなるということです。怖いですねー。

一番しんどいところですが、一番きちっとやらなければならないところなのです。次回、EX2 PLUSシリーズ完結編（かな？）に乞うご期待。

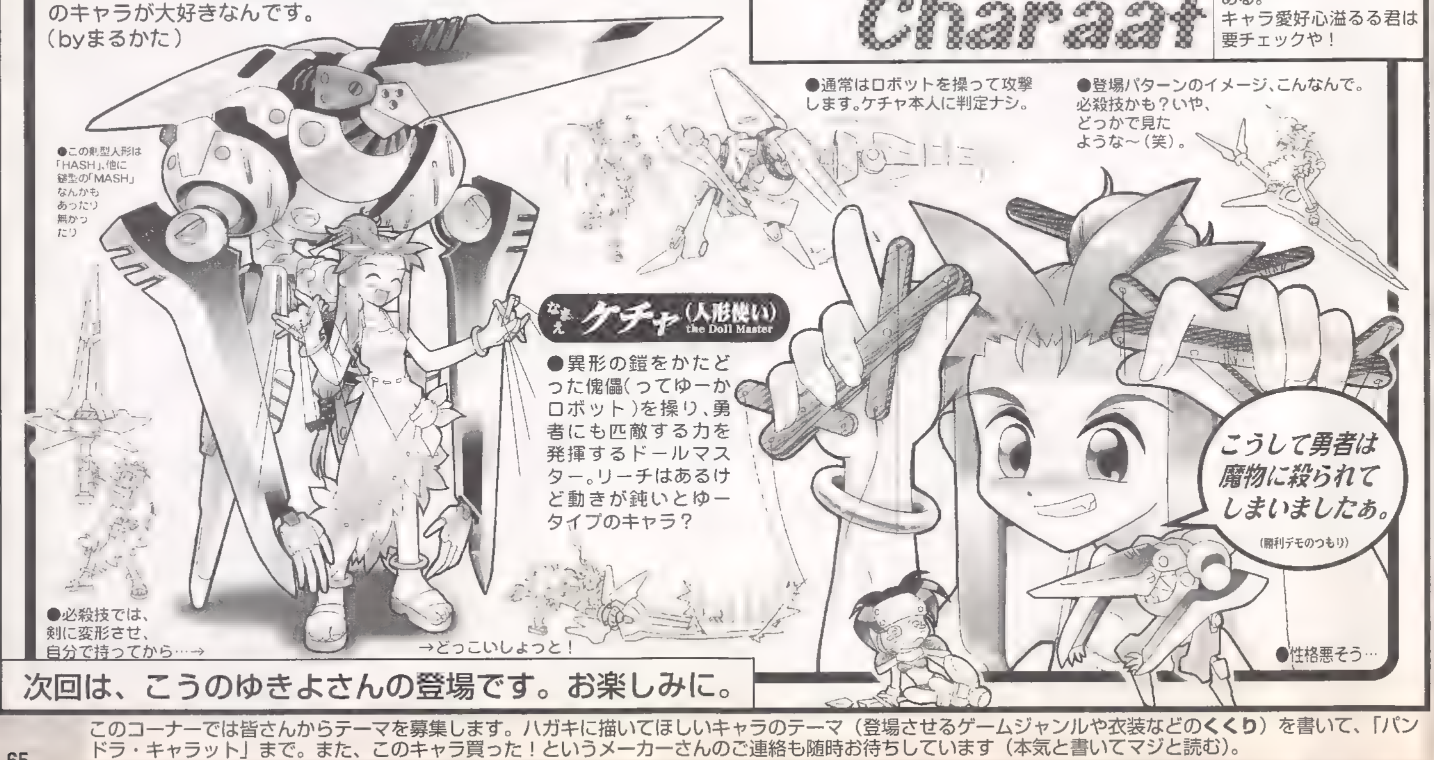


西谷 亮（にしたにあきら）
株式会社アリカ　代表取締役社長兼第一開発企画部担当。
長年勤めてきた（株）カプコンを'95年に退社。独立して（株）アリカを設立。
ひらめきエンカウント率の高い若社長。

Pandora Charaat パンドラ・キャラっと

ここはオリジナルでゲームキャラクターを月替わりテーマで創造していこうという、メストには珍しい能動的なコーナーである。
キャラ愛好心溢るる君は要チェックや！

●今回のお題は『格闘ゲームのキャラ（制約は無し）』ってコトで、勝手にファンタジー系格闘ゲーム（武器アリ）を想定してキャラクターを考えてみました〜。剣士や魔法使いも好きだけど、個人的にはこんなイロモノ系のキャラが大好きなんです。
（byまるかた）



次回は、こうのゆきよさんの登場です。お楽しみに。

このコーナーでは皆さんからテーマを募集します。ハガキに描いてほしいキャラのテーマ（登場させるゲームジャンルや衣装などの**くくり**）を書いて、「パンドラ・キャラット」まで。また、このキャラ買った！というメーカーさんのご連絡も随時お待ちしています（本気と書いてマジと読む）。



世界でたった一人になっても、それでも俺はゲームを続けることができるのか？それが究極の命題なんですよ。

PROFILE

生年月日：1972年11月6日
出身地：静岡県清水市
座右の銘：なし
初担当ゲーム：ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）
代表攻略記事：ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）、ストリートファイターⅢ 2ndインパクト（カプコン）
得意技：マシンガントーク、ナイスボム？
今までで一番好きなゲーム：リブルラブル（ナムコ）
全一タイトル：ヴァンパイア（カプコン）、ガンバード（彩京）、蒼穹紅蓮隊（ライジング）など

DOH-R

ダストオブヒューマン ～アーケード世代の落とし子たち～

第5回ゲスト／ゲーメストライター・善之字元帥

構成：C・LAN　田渕健康

ミスターダークサイド

C　それでは早速だがDOH恒例の「初恋の話」を聞かせてもらおうか。

善之字元帥（以下善）　ええ!?それってみんなに聞いてるんですか？

渕　いや、今回が初めて。

善　なんだ（笑）。

C　じゃあ、スタンダードに幼少時代の話から。

善　ん～、小さいころには別にこれといって面白いエピソードはないですよ。アイス屋においてあった筐体でちまちまと遊んでましたね。

C　いわゆる駄菓子屋？

善　いや、サーティーワンとかハーゲンダッツみたいなアイス専門店。

渕　なぜそんな所に筐体が。

C　子ゼル時代はどんなゲームで遊んでたのかね？

善　ラリーX（※1）にリブルラブル（※2）、ドラゴンバスター（※3）とかですね。自分的に「攻略」を意識し始めたのはドルアーガ（※4）のころかな？

C　ナムっ子大噴火といったところだな。

善　ナムコ以外じゃアッポー（※5）をやり込んでたのを覚えてます。アッポーもドルアーガも「隠されたもの」を探す要素があって、それを見つけるための試行錯誤が楽しかったですね。アッポーでは「効率のいい技の追求」っぽいのもやってたし。思えば、それが格ゲー攻略のはしりだったのかもしれないですね。

渕　アッポー、ドルアーガっつったら、善之字は中学上がったばっかってところ？

善　多分それぐらいですね。小学校の時から、校則ではゲーセン行くのが厳しく禁止されていたんですけど、俺は隠れてバリバリ行ってましたね。

C　そのころ通ってたゲーセンはどこだね君？

善　静岡キャロットです。

渕　なんかウチのライターってキャロット出身が多いな。

善　そのゲーセンには尊敬してたスコアラーがいて…「SPREAM・FKS（※6）」さんって言うんですけど、やるゲームみんな巧いんですよ。

中学時代はその人のプレイに引っ張られて、向上意欲をかき立てられてた感がありましたね。

あと、中学時代のゲーセン生活の背景には「ライバルの存在」があったというのが一番大きいです。

C　ライバル？

善　N君って言うんですけど、彼も熱心なナムコファンで、いつもデッドヒートを繰り返しながら切磋琢磨してたんです。近い目標として、FKSさんとはまた違った意味で、俺にとっては重要な存在でしたね。

ゲームをするうえでモチベーションを持続させる手段として、例えば対戦ゲームで言うならば「勝ち続けること」、「負けないこと」が占めている部分ってありますよね。

負けが込むと、そこには妬み、嫉みといった「負の感情」が生じるわけですよ。俺の場合は、そこに生じた「マイナスの感情」をモチベーション持続の原動力にして、「向上意欲」に繋げていたんです。

渕　深いね、どうも。

善　巧くなって見返してやろう、という感じではなく、逆の意味での自己顕示と言いますか…「俺はそんなに凄くないわけではない」といった遠回しのニュアンスのアピールと言うか…。

C　俺はそこまでヘタじゃねえんだよ、ああん！といった感じなのだろうな。

善　自分より明らかに巧い人に負けても、そこまでコンプレックスは感じないんですよ。店にいたスコアラーに負けても、最初から財力・時間共にハンディがあるわけだから、引け目は感じなかったし。

でも、自分と同等の力量の人間に遅れをとると、やはり凄い劣等感を感じてしまうんですね。なんとか遅れを取り戻したいという焦りが、一番の活力になってました。

C　その「活力」を与えてくれたのがN君だったわけだ。

善　ええ。この姿勢は、現在の自分の生き方そのものにも反映されていると思います。マイナスのエネルギーが最大の原動力という（笑）。

渕　さすが、編集部一腹黒い男を標榜するだけあるのう。

群衆の中の孤独

善　残念なことに高校はN君と離れちゃって、それ以降はライバル不在の時間を送ることになるんですよ。

周りにはゲーム好きな人間はたくさんいたんですけど、俺みたいにこってりとやりこもう、って奴はいなくなっちゃって。高校の時は、俺はもっぱら指導役に徹してましたね。

C　そこが元帥っぽいと言えば元帥っぽいが。

善　学校が変わって、静岡キャロットに頻繁に通えなくなったのも痛かったです。

渕　じゃあ、ますますもって自分の周りには競争相手がいなくなっちゃったワケだ。

善　俺は基本的に「ゲームは一人でやるもの」っていう考えを大前提にしてるんです。だから、一人でコツコツ続けていくのはさほど苦じゃないんですよ。ちょっと乱暴な言い方をすると、一人でゲームをやってると「飽きる」人間を軽蔑してしまう節もあったぐらいですし。

たとえ周りに人がいなくなっても、俺はゲームを続けられるか？いや、続けたい、と常に自問自答してたんですよ。世界でたった一人になっても、それでも俺はゲームを続けることができるのか？それが究極の命題なんですよ。

渕　乾いた孤高だな。

善　ゲームを続けるなら、昨日の自分より上手くならないとしょうがないじゃないか、という観念がありましたね。それゆえ、一つのゲームを以前より長くやり込むようになったんです。

このころは「ゲームの究極的な姿というのは、一人で遊ぶもの」と強く思ってたりして。対戦ゲームもあまりなかったし…。交互プレイ（※7）はともかく、対戦も含めて2人同時プレイにはさほどやる意味を見出せなかったですね。

C　そういや、最近はもう交互プレイはやらないね。自分が死んだらコーヒー飲みつつ相手のプレイを見ながらプハ



今回の対談は、仰向けでおこなわれたのだ。（ウソ）

用語解説

※1…80年ナムコのレースアクション。　※2…カコミ参照。　※3…クローヴィスの冒険を描いたナムコ85年のアクション　※4…ドルアーガの塔。84年ナムコ製。宝箱の隠された全60Fの塔を登っていく。　※5…サンリツ開発、セガ販売のプロレスゲーム。　※6…「SPREAM」は当時東北地方を中心に活動していた有名サークル。　※7…テーブル筐体全盛時の2人用。1機交代でプレイ。※8…85年テーカン（現テクモ）発売のトラックボールのサッカーゲーム。※9…87年セガのドッグファイトの大型筐体ゲーム。　※10…88年1月号。手書きの3Dマップを全面分掲載。　※11…自己ベスト。

ーとやるのがよかったんだが。

善　でも、2人同時プレイに対して俺なりに新しい見解も生まれてたんですよ。

渕　それはどんな？

善　俺の高校の前には駄菓子屋があったんですけど、そこに何故か初代の「ワールドカップ（※8）」が置いてあったんです。

で、俺の高校って静岡でもサッカーの盛んなところで、放課後はその駄菓子屋で学生たちが盛り上がるわけですよ。

C　当然対戦やってた？

善　ええ。みんな楽しげに遊んでました。

ただ、みんな一生懸命やってるんだけど、これといった戦術はなくて。「効率のよい攻めの追求」を真剣に考えてる人間は俺ぐらいしかいなかったんですよ。

渕　いわゆるノリ重視の対戦だったんだな。

善　でも、サッカー部員の人間なんかは実際のサッカーのテクニックを何とかゲームに取り入れようと試行錯誤してたり…例えば、ボールをまたぎながら切り返す「クライフターン」という技を再現しようと試みるとか。

渕　トラックボールをぐりぐりやってできるモンなのか（笑）。

善　楽しくやってるだけの人間と対戦したら、当然、真剣にやってる人間の方が勝ってしまうんですが、周りでは「友人とのコミュニケーションツール」として機能しているわけじゃないですか。勝ち負けの結果よりも過程を大切にしているといった…。

思えば、あの駄菓子屋のワールドカップで、ゲームの遊び方にも幅があるものだと思いましたね。俺は基本的に勝ち至上主義だけど、そういう遊び方もアリかな、とか。

C　ふむス。一人では味わえない楽しさもあると。それもゲームの楽しみ方としては、大きな柱さね。

リブルラブル
【ナムコ1983】

レバー2本のみを使った独特の操作性が特徴のコミカルアクションゲーム。2つの自キャラ「リブル」と「ラブル」を操作し、画面の中にあるキノコを全て囲むと面クリアとなる（この行為を「バシシ」と呼ぶ）。「リブル」と「ラブル」は一本のラインで繋がっており、画面の中に配置された「杭」に上手くひっかけながらキノコを囲むこととなる。当時としては画期的な隠しフューチャーや、パズル要素をからめつつも希代のアクションゲームとして成立している功績は、今なお色褪せずにゲーマーたちの脳裏に残っている。



連帯の中の孤高

C　ところで元帥って昔からメスト買ってた？

善　創刊2号ごろからぽつぽつと。アフターバーナーII（※9）の全面マップが載った号（※10）からは毎号買ってましたね。

C　そのときはバーナーマップが目当てで？

善　ええ。その後1400HITぐらいまではやりましたよ。自己ベ（※11）が確か1401だったかな。

渕　もう、そのころにはスコアにこだわってたんだ。

善　高校時代には、何作か真剣に全一を狙ったゲームもありましたよ。「サイバリオン（※12）」と「マジックソード」は特にやり込みましたね。

マジクソは当時1500万弱が全一クラスで、俺もけっこう肉迫してたんですよ。獲れませんでしたが。

あとは、ちょっと前になるけどドラゴンスピリット（※13）もやってました。運ゲー（※14）の要素が強すぎて、後半は金の卵（※15）で頭が麻痺してましたね。

C　一般人の死んだ後、生まれかけの卵狙ったりとか？

善　スコアラーはみんな100円捨てて仕込んだんじゃないですか（※16）。俺はそこまで気にせずに、生タマゴ状態でもやってましたけど。

渕　高校生に捨て金は痛かろうからな。

善　俺がやってたのは旧バージョンだったんですが、新バージョン（※17）に変わるとき、店長に頼んで一週間待ってもらったんですよ。

C　え、なんで？

善　新バージョンの基板は店に来てたんですけど、旧バージョンが無くなる前に、どうしても納得のいくプレイをしておきたくて。ワガママいって待ってもらったんですよ。せめて一週間！と言って（笑）

渕　偉そうな客だな（笑）。

善　その店長は面白い人で、ホントいろいろお世話になりました。今でもすごく感謝してます。

こういう名物店長と出会わないと、なかなかゲーマーって育たないとも思いますね。

C　大学時代はどんな感じだった？いわゆる松本時代か。

善　大学に入ってからは、中学のころから憧れだったキャロット（松本）の店員のバイトを始めるんですよ。

でも、いきなりどこの馬の骨ともわからん奴が入ってきたものだから、始めは馴染めませんでしたね。

C　そういうものなのか。

善　それから、松本を根城にしている「Tiny」というサークルに所属するんですが、そこでも最初はちょっとかみ合わなかったんですよ。まあそのうちに自然と溶け込んでいけましたが。



彩京シューティングは善之字のイメージに直結するタイトル。次の標的はもちろんストライカーズの最新作！

地方のゲーセンって「グループとしてのまとまり」を重視する傾向がありまして。関東とかはアウトローでもやっていけるけど、地方だとまた環境が変わってくるんですよ。

C　サークルに所属してないと、そのゲーセンでゲームがやり辛い、とか。

善　まあ、そんなとこですね。で、サークルに入ることで、ゲームの攻略スピードは上昇したんですが、またもや、周りに俺自身を引っ張ってくれる人がいなかったんですよ。それ以上に上を目指すとなると、次はやはり自然に「全国」に目が向いたんですよ。

C　で、スコアラー戦線に参画したワケか。

善　けど、俺の周りの連中は、そこそこは出来るんだけど、全一レベルまではやり込まないんですよ。

俺自身は「トップを狙おうぜ」と言ってたけど、周囲の中には「どうせ東京・大阪勢には勝てない」という諦めがあったんです。

渕　諦めって？

善　そのころは今みたいにインターネットもなかったし、「中央」には情報戦で勝てない、という考え方が蔓延していたんです。でも向こうから入ってこない代わりに、こちらからも出ていかないわけで、俺は「絶対にそんなことはない」と強硬に言い張ってたんですよね。

で、持論を証明し、納得させるには、結果を出すしかなかったわけです。

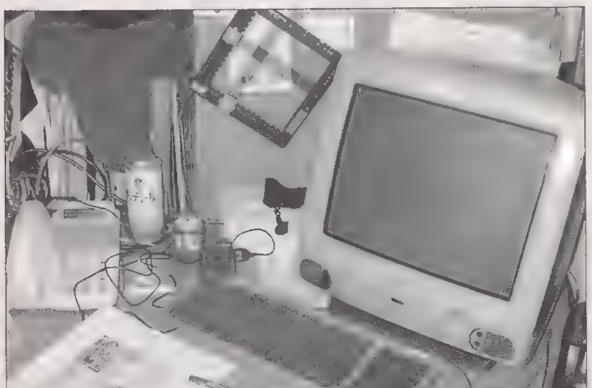
C　そこで挑んだのがヴァンパイアのモリガンだったと。

善　獲るなら、穴キャラ、穴ゲーではなく、激戦区じゃないと価値が無いと思ってましたから。

で、何とか一回獲れたんですよ。そのころちょうど「CYCLONE·NEC」氏も獲ってたと思いますが。

C　所謂松、元本誌ライターの松ちゃんだな。

渕　全一を争ったスコアラー


レイアウトや写真加工など、細かい部分にもこだわる彼にｉMacは欠かせない相棒だ。

用語解説

※12…88年タイトーのトラックボールを使ったアクション。※13…87年ナムコの縦シュー。　※14…運要素がスコアに影響するゲーム。　※15…ドラスピは最終面コウモリ地帯での残機潰しで稼ぐ。スコアはランダムの紫（ハート）と金（1万点）次第だった。　※16…紫3つで1UPするが、1つで卵、2つで割れかけの卵が表示される。ゲームオーバー後も紫の数は継続されたため、スコアラーは紫2個の状態から始めていた。　※17…新バージョンでは自機の上下の移動スピードが速くなった。面セレもできた。　※18…モニターの垂直同期信号を利用した連射装置。事実上秒間30連射。現在は広く普及している。

が編集部の人間だった、ってことか。

善　いや、編集部の人間にへコまされたのはこれだけじゃないですよ。実はそんなに珍しいことでもないですしね。

ヴァンパイアの時は、すぐには芽が出なかったものの、根気強くじっくりやれたことがよかったですね。今、勝たなくてもいい、ハイスコアってのは最後に立ってた奴が偉い。それが俺のハイスコア観なんです。

執るべき道

善　でも、自分で「中央と地方の差は無い」といったものの、やはり確実に差があった部分もあるんです。

石井ぜんじが語る善之字元帥の真実

善之字はそのダークパワーをもとに、一つのゲームをとことんやりこんでくれるライターである。ライターの中では、結局攻略で最終的にどこまでの高みに到達できたかが大きな信頼感を産む。その点では、自分で担当した仕事は責任を持って結果を出していくところが強い。

何事にも理論武装と積み重ねによって向上していくタイプで、攻略だけでなく記事の見せ方、展開という点でも常に進歩していっている。自己の課題を常に見つめている姿勢も厳しい。周囲もそれを認めるだけに、チーム全体をぐいぐい引っ張っていく能力に長けていると言える。

時にはその独特の理論構築に異論が出てぶつかることもあるが、その剛腕ぶりはライター誰もが認めるところであろう。

C　ほう。というと…?

善　ハード的な「技術力」なんですよ。設備というか。

渕　連射装置とか?

善　ええ。「シンクロ連射(※18)」や「必殺技ボタン(※19)」などの不備は、明らかにスコアの差となって出てましたよ。俺個人としては、装置に頼らずスコアを叩き出したい、とは思ってましたが。

実際、「シンクロがあるかないか」で命運を分けたゲームは多かったですよ。

例えばスーパーストⅡのリュウの稼ぎをやってた時…リュウって竜巻のリバーサルで稼ぐんですけど、手動だと、ちゃんとコマンドを入れたつもりなのに出ないことがあるんですよ、やっぱり。必殺技ボタンの精度まで及ばなかったんですよ。

一時期、トップと5000点差まで追い詰めたんですけど。なかなか理論値を達成できなくて。

渕　うあ、超惜しいじゃん。

善　そういや、スーパーストⅡは「9月バージョン」と「10月バージョン」があって(※20)、スコアラーはほぼみんな10月バージョンやってたんですよ。でも、うちの店には無かったんで、自分で基板買って、店に入れてやってました。

C　気合入ってんな。

善　スーパーストⅡはかなり気に入ってました。対戦もやり込んでましたよ。

渕　遅くなかった?

善　俺、「速い」ゲームはあんまり好きじゃなくて。ちゃんと考えて駆け引きできる対戦が好きだったんですよ。

ストⅡダッシュターボが出たとき、速すぎてノリだけでやれる感じがしたんです。

実際、ターボの後半になっても、俺は初代ストⅡの対戦の方が個人的に好きでしたね。

スーパーは、言わば初代ストⅡの正統後継機種でしょう。Xは俺的には「とんでもなく速い」ですよ。

C　てことは、X全盛期でもスーパーやってたの?

善　ええ。俺の周りはみんなスーパーでしたね。

でも、やっぱり徐々に徐々に対戦人口は減っていって、人が飽きていくことに疎外感を感じてました。これは一人用のゲームをやってたときには考えることが無かった問題なんですけど。「対戦したいのに出来ない」というジレンマを常に抱えていたというか…世間とのズレが、ゲーム社会の中での「軋轢」として感じられるようになったんです。

C　結局、いつまでスーパーの対戦やってたの?

善　バーチャ2が出る前ですね。それまでは、スーパーのコミュニティは何度も空中分解しそうになったんですけど、俺はその中にあっても「続けていきたい」と意志をかためてて。やめちゃう奴を「何でやめるんだよ」と心の中で糾弾してみたり(笑)。

でも、バーチャ2が出た時には、さすがに我慢できなくなって自分が最初に逃げ出したといった感じで。そこで、やめていく者の気持ちがわかったというか、初めて両方の立場を考えてしまいましたね。

渕　その間ヴァンパイアも出てるけど、対戦のほうは?

善　少しはやりましたけど…やはりあのザリパンチェーン(※21)は死ねました(笑)。

C　確かに。

善　でも、あのゲームの対戦は、そこに危ない面白さがあったとも思うんですけどね。

伝えたいこと

C　まだ他にも元帥のディストリビューター時代の話もあったのだが、残念ながら割愛させていただきまさあ。面白かったんで、機会があれば近いうちに掲載したいがね。

渕　じゃあ、ライターとしての今後の抱負なぞ。

善　そうですね…いま、結構やりたいゲームがたくさんあるんですけど、できれば一つのゲームに絞ってやっていきたいですね。

C　もうすぐ、ニューゲームラッシュだしなあ。元帥はDOA2とか××とか○○とかでいろいろと忙しくなりそうだな。

善　攻略のほうもできればぶつ切りじゃなくて、一つ一つをこってりやっていきたいんですけどね。世間の人気やページ数との兼ね合いで、なかなか理想の形態に落ち着かないというか…。

渕　その気持ちはよくわかる。

善　最近は格ゲーの攻略が多いですが、その際でも「ただ連続技を載せて終り」ではなく、考え方の道筋を示せる攻略を心掛けたいんですよ。

「このキャラクターはどういうキャラなのか?」という骨子が分かれば、自然に連携とか攻め方も見えてくるはずなんですよ。

渕　プレイヤーに考える余地を残しつつも、最大限の応用が効くページに、か。

善　あとは…適度に堕落したいですね(笑)。

渕　性格からして絶対無理だと思う(笑)。

C　じゃ、最後にナイスボム仮面の話を…。

善　やんないって(笑)。



「このキャラクターはどういうキャラなのか?」という骨子が分かれば、自然に連携とか攻め方も見えてくるはずなんですよ。

プレゼント&次号予告!

[illegible]した「DOH-R善之字元帥編」、いかがでしたか?本文[illegible]にもディストリビューターとして動いていたことで見えた[illegible]ったエピソードなど、面白い[illegible]した部分があります。もし、[illegible]ればと思います。

今回のプレゼントは、氏のプレイを収録した、自作の「蒼穹紅蓮隊ビデオ(鵬牙ご)」。このゲームは彼の全一タイトルですが、このプレイ当時はボム1発差で惜しくも敗れています。そしてその相手は、ライターのKMTだったという[illegible]です。[illegible]は「ゲーメスト編集部DOH善之字」係まで。締め切りは7月15日(当日消印有効)。発表は発送を[illegible]ていただきます。



[illegible]、氏名、DOH-Rで読みたいライターを明記のうえ、ゲーメスト編集部「DOH-R善之字元帥」係まで。

[illegible]「[illegible]乱麻」こと

SHO

です。お楽しみに。

用語解説

※19…同時押しボタン。後に「スパコンボタン」や「歩きながらソニックためボタン」などの改造ボタンが登場したため、めざせ!ハイスコアではZERO2以降禁止になり、現在は複数の同時押しボタンのみ許可されている　※20…10月バージョンは序盤のCPUの強化に加え防御力がアップ。攻撃力も高かったため一長一短だが、7～8割のキャラの全一が10月バージョンによる　※21…オルバスのしゃがみ大P、通称「ザリガニパンチ」は中段ダウン技。チェーンコンボに組み込むと凶悪だった

BEBOP CIRCOPORTO

リポート03
リポーター：ふんばば太郎

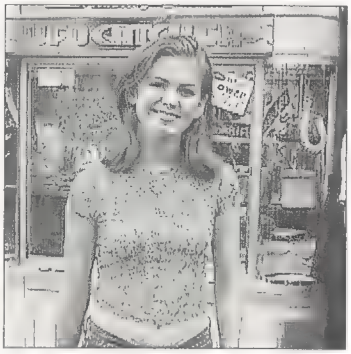
KONAMI チルコポルト CIRCO PORTO

今月は、とうとう3年目を迎える茶屋町特集！！ちなみに店長が替わっている。新型はキーダ氏（33歳）好物　吉牛・特盛り前任に続いて、やはりアホっぽい



チルコ茶屋町国際化!!

去年、茶屋町にきた英国美女のルーシーさん、そこでDDRの人気ぶり、パフォーマンスにびっくり！英国でも紹介したいということで、西のメッカである茶屋町を訪れたようだ。写真の彼女はリポーター。かなりおへそがセクシィーぃな彼女。おっかなびっくりしながらトライしていたけど最後には軽やかに跳ねていたぞ。うぅーん。美女のステップはいつ見てもいいねぇ。



カッチョイイジンガイさんですな！ ステップもサマになっていたよん。



収録風景な訳だ、ところでDDRって英国にもあるのかな？

これが放映されればきっと英国で、はやっちゃうんだろうなあ。DDR国際大会も近いうちくるっしょ！

マイネームいず、道上ぅ!!（仮名4.5ver）

最高のゲーム大会を演出する茶屋町、DDRは最強、ギターにはアホが登場、ウーシュは完璧、ストゼロシリーズはパニック、そして5月の山吹色の波紋な大会は素敵だった！ちん〇かみきりデーボが熱い漢のアヴドゥも、さわやかな彼の典明もけちらし2連覇達成。普段はクールな彼が観客の声援とともに、熱くヒート！そして刻むビート！商品としてアテナ（ファミコンカセット）をゲットした！つうことで関西の石仮面なものどもよ、7月にも行うこの大会！ひたすら集まってくれ!!ただしワムウは不可。

オフ会in茶屋町

今や当たり前のように集まる、DDRインターネットのオフ会。常連ズとお店との協力のこのイベント。5月は二回行われたぞ。テクだけを追求せずに〝みんなで、ほんとにゲームを楽しんでいる姿は見ていても気持ちがいい。お客様の皆様、いつも遊んでいただきありがとうございます。このようにすばらしきマシーンを作り出して下さった、わが社の開発スタッフ様様!!!!感謝！感謝!!

しかしまあ。ほんとすごい、見ている人の数もすごい、この人込みはいまや茶屋町の名物だね。マジですごすぎて撮影するのも一苦労なくらいだよ。イベントは出来るだけ告知しまくるので、近場の方は是非一度は見に来てくれよな!!



すげえ！ インターネットを通じてこれだけの人が集まるってことは、全国大会になったらどうなるんでしょ？

7月のたくらみ

《チルコポルト茶屋町店》

7/4（日）　百鬼襲はキック昇龍！滅殺三昧豪鬼さん！ストⅢ サードストライク大会　19時～
7/11（日）　道上ぃぃ！デーボ3連覇なるか！シュトロハイムな某ゲー大会！19時～
7/18（日）　ドラマーたちの暑い夏、暑くてたまらんぜ！ドラムマニア大会14時～

《チルコポルト古川店》

7/4（日）　ストⅢ　サードストライク大会
7/11（日）　ジャンファイトな対戦麻雀大会
7/25（日）　夏より暑いステップをDDR2ndMIX大会
※詳しくは古川店　80年代ゲーマー店長まで

《チルコポルト明石店》

7/4（日）　第8回月華の剣士第二幕大会15時～
7/18（日）　第2回ストⅢ サードストライク大会　15時～
7/25（日）　今回はあれな感じのDDR2ndMIX大会
※シークレットファイル強奪ストⅢ対戦対決　～店員編～　毎週土曜日17時～

《チルコポルト前橋店》

7/13（火）　第一回「エフィーラブラブ」杯　ストⅢ　サードストライク大会
7/20（火）　第三回　養田杯　前橋DDR大会

◆毎日開催◆

月曜　パチスロ・遠山チック設定
火曜　ガンシュー馬鹿サービスデイ
水曜　つかみ取り、メダルデイ
木曜　プリクラ・100ペソ値引き
金曜　メカドック読め！ドライブゲーム・チューニングデイ
土曜　景品めちゃ取れの日

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp

アルバイト募集！

コナミのお店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子やハードに詳しい人は大歓迎です!!

●資格　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと、未経験者、フリーター歓迎
●勤務地　各コナミ直営店
●待遇　交通費支給・制服貸与
●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係までお電話でのお問い合わせをお願い致します。

【全国のチルコポルトだよ】

《大阪府》
チルコポルト茶屋町店　06-6377-7767
チルコポルト南津守店　06-4398-1234

《和歌山県》
チルコポルト和歌山店　0734-31-2280

《高知県》
チルコポルト高知店　0888-60-7778

《香川県》
チルコポルト高松店　087-869-2128

《兵庫県》
チルコポルト神戸ハーバーランド店　078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店　078-360-2477
チルコポルト明石店　078-936-2040

《滋賀県》
チルコポルト草津店　077-554-3457

《埼玉県》
チルコポルト上尾店　048-777-2277
チルコポルト新越谷店　0489-61-4967

《東京都》
チルコポルト新宿店　03-3204-7390

《群馬県》
チルコポルト前橋店　027-237-4234

《宮城県》
チルコポルト古川店　0229-22-8677

《新潟県》
チルコポルト上越店　0255-45-2608

《千葉県》
チルコポルト茂原店　0475-25-9996
チルコポルト市原店　0436-75-6789

ゲーメスト

担当：福田柵太郎＆Mio

アイランド

「じめじめしとるね。雨でハガキがにじんで読めません隊長！たいちょ━━う！」…というわけで耐水性のペンを使うか、濡れないように封筒に入れて投稿してね。



今号のいっぱつ

気になるアイツはメイド・イン・コリア

☆今、世の中は「音ゲー」大ブームである。ゲーセンに行くという事が「踊る」「叩く」「擦る」という行為と直結している御仁も多かろう。そんな中、俺あてに一通のEメールが届いた。

「韓国製の音ゲーが、熊本の某所に入荷したらしい」

は？韓国ッスか？

その瞬間、俺の頭に浮かぶ一つのビジョン。新幹線をバックに戦う、あのゲーム。

奇怪な色遣いのピエロの如きズボンを履いた婦女子が棒読みで言う「ヤッター」という勝ち台詞。極めて出にくい「必〝勝〟技」（ちなみにSEは龍虎の拳）。そう。あの伝説のカルトゲー「ファイトフィーバー」!!ネオジオの新作と聞いて飛びついた輩をことごとく地獄のズンドコに叩き落としたあのゲーム、である。

韓国製のゲームといえば、ゲーマーの98%が、「格闘ゲーム全盛時の徒花」として苦い思い出とともに覚えている。そのイメージをもってして、音ゲーをイメージせよといっても土台ムチャクチャな話である。

が、気になる。非常に気になる。大体音ゲーは「音楽」が命である。「韓国から見たダンスミュージック」というのにも興味を引かれる。そう思った俺は熊本の某ゲーセンへ急行した。

そして、ご対面。

「うおッ、なんじゃこらああ！」

今までの著名な「音ゲー」筐体からあちこちコラージュしてきたようなそのデザイン。妙にデカいモニター。フットペダル。そして、気になるそのタイトルが、『EZ2DJ』!!

「何なんだコレ!!」

開いた口が塞がらない俺に同行してくれた後輩がこともなげに答える。

「いや、出来はいいんですよ、本家なみに遊べますよ」

聞けば6曲ノンストップメガミックスもできると言うではないか。

早速プレイしてみる。ゲーム内容は、オブジェクトのタイミングを合わせてボタンを押す、例のシステムを踏襲している。という事で、一番簡単そうなモードの、最初にカーソルが合っている曲「DANCE POP」をチョイス！

ゲームが始まる、と同時に再びビビる。

「げえ！オブジェクトゾーンが半透明ッ!!」

そうなのだ。つまり、イメージとしては、ビデオ・クリップの上にオブジェクトゾーンをそのまま乗っけたという感じなのだ。しかも展開しているのはリアル麻雀PVの遠野似のアニメ系美少女のクールなクリップ!!（しかもうまい）

「ぐぬぅ！やるな韓国!!ファイトフィーバーの二の舞いはナシって訳か!!」

ここで一抹の不安がよぎる。

「このゲームは本当に韓国製なのか？」

音楽性、ゲーム性、共に十分及第点の作品である。完成度も高い。ひょっとすると日本のメーカーじゃ無かろうか。俺はいまだに韓国ゲーにいささかの偏見が抜けきれないでいたのである。何気なくそのことを後輩に言うと、彼は筐体の後ろを指してこう言った。

「ほら。ハングルでしょ？」

そこには、ハングルで「高圧注意」とかかれていたのである。

間違いない。となれば、このゲームは韓国から日本へ向けられた挑戦状と解する!!まあ、冷静に考えてみれば、韓国だって「S.E.S」とか輩出しているんだから、ダンス・ミュージックだって当然作れる筈なんだが、ことゲームに関してもこの水準のモノを作れる所まで来ているのか、と、正直驚いた。これをきっかけに、韓国ゲームが、ちょっと沈滞気味の日本ゲーム界にカツを入れる存在になるとスゲーかも、と思った次第。洋ゲーならぬアジアンゲーも、今後は要チェックだ！

…とか思いながら、タイトル画面を良く見ていると、『EZ2DJ 1st trax』の文字が。

「ふぁ、ファースト!?」

「じゃあ2ndもアリかーッ!!」

いや、マジでナメたらヤバいぞ、韓国。

（佐賀県　諸江一徳君㋐）

Ⓜこのゲーム、東京でもプレイできるのか!?音ゲーライターと言えばスーさん。知ってます？スーさん？

スー「あん？韓国ぅ？何スかそりゃ」

…というわけで、スーさんも知らない未知の音ゲーナリ。全国に何台入ってるんでしょうねえ、とのこと　目撃情報をぜひアイランドまで!!

それにしても、おそるべし韓国。これから「人気ナンバーワンは韓国産ゲーム」という時代が来るかもしれないよ。楽しみなような怖いような…。

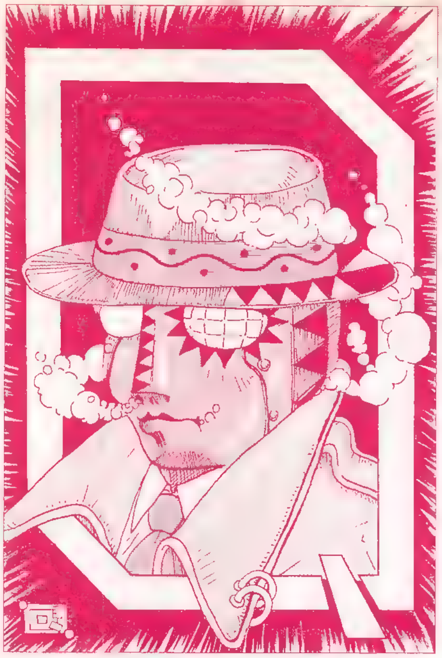


⬆（石川県　故島良さん 1.）
Ⓜついさっきまで女のコだと思ってました（そして気に入ってた…）。ダミアン様も捨てがたいね。
㊦はこないだミミでやってたぞ。

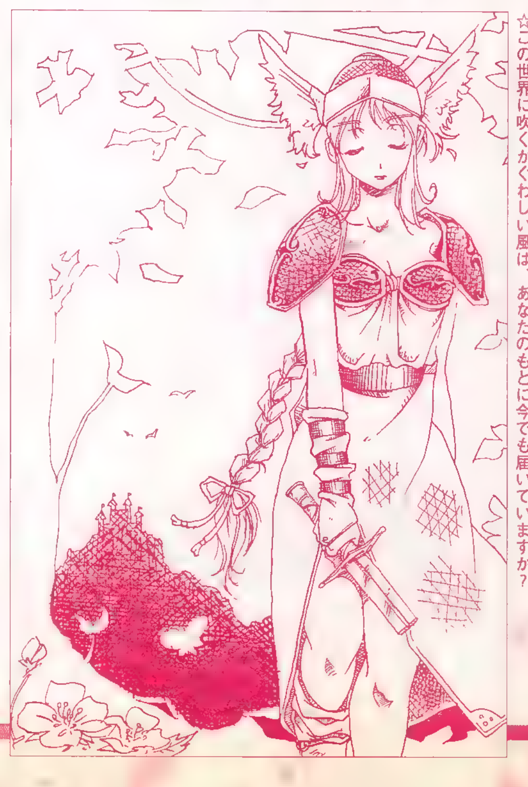
議論の夕べ

クレーンゲームの景品を考える・その3

☆No.263の大聖リースさんの「クレーンゲームの中に景品として入っていたビン入りメダカ。きちんと世話されているのだろうか。何よりアームの弱い力で持ち上がるのか?疑問に満ちた品だ」との文章について、私の地元宮崎県で少々思い当たるふしがあります。と言っても、これはおそらく、最悪のケースに類すると思いますが。
　去年の8月頃に、クレーンゲームに金魚の景品が置かれるようになりました。もちろん引換券ではなく、小ビンに砂利を敷き、水草を植え、そのままで水槽の役割をするようにしてです。この景品は、私の知る限りでは当初1店だけだったのですが、生き物を景品にしたクレーンゲームにもの珍しさもあって人気が集中すると、そのほかの店もそれに便乗するようになりました。私の見た限りでは、前述の金魚はもちろん、メダカ、熱帯魚、ミドリガメ、ハムスター、それから子犬や子猫までもが景品にされていました。もちろん、ハムスターや子犬や子猫も引換券ではなく、生きたまま小さな檻の中に入れてです。しかし、この三種の生き物を景品にしたのがどうもいけなかったようで、県が県内のゲームセンターに、生き物を景品にすることをやめるよう呼びかけました。ですが、どの店もやめる気配はなく、むしろ子犬・子猫を景品にしていたゲームセンターがこう反論してきました。
「われわれはゲームを通じ、人々に動物とのふれあいの場を作ったが、それがなぜいけないのか」
　それについて県は、「生き物をゲームセンターの景品にすることは、道義上好ましくない。それに、景品の子犬を捨てた場合、それが野犬となるおそれがある」と反論しました。
　そして去年の10月頃、県からの警告を無視したため、このゲームセンターは「小動物を景品にするのは、公序良俗に反する」として業務停止処分を受けました。まあ、これは無視しようがしまいが時間の問題だったのですが。またそれに呼応するかのように、県内のほとんどのゲームセンターから生き物の景品が消え、以来宮崎県では、金魚・メダカ・ミドリガメなどを含む生き物の景品はいっさい見られなくなりました。
　ゲームとはいえ手に入れた小さな命、これを重いと見るか軽いと見るか、この事件は生き物を景品にすることに警鐘を鳴らすものとして受け止めなければならないでしょう。しかし、この日本のどこかのゲームセンターでは、いまだにこのようなことが行われているのかもしれませんが…。
（宮崎県　屋根裏の死神君⑤）
Ⓜ子犬や子猫を景品に!?きちんと世話をしてやらないとすぐに弱ってしまうのに、よくそんなことが…と、開いた口がふさがらない。金さえもうかればいいのか?生き物たちは、お金には換えられない、大切な命を持っているというのに。生き物まで景品にしなければならないほど、クレーンゲームの景品は飽きられているのか?メーカーやゲーセン側にはもう少し深く考えてほしいものだが…。



➡（東京都　QQQ君②）
ⓂKAL氏と私の共通意見。「あの中身はきっと子供二人が肩車してるに違いない!!」…だってふらふらしてるし、動きが上半身と下半身かみ合ってないし!



⬅（兵庫県　Mサキさん③）
☆この世界に吹くかぐわしい風は、あなたのもとに今でも届いていますか?

DEAR FRIEND

君のスタンド見せてもらったよ

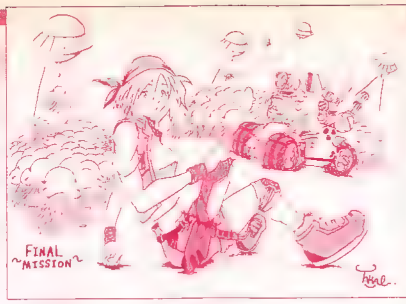
☆4月30日、ゲーメストNo.263とジョジョの奇妙な冒険63巻を同時に買った。メストではジョジョの攻略連載が終了、そして原作は完結だった。
「ついに…終わっちまったか……」
『ジョジョの奇妙な冒険が格ゲー化!!』俺もあのニュースを知って狂喜乱舞した男の一人だ。ずっと原作のファンだったし、格ゲー好きでもあったから、当然といえば当然だろう。でも、それは単にジョジョがプレーできるからってだけじゃあない。『ジョジョ仲間』ができることが一番嬉しかったのだ。
　というのも、俺には今までジョジョを読んでいる友達がいなかったのだ。単行本は全巻そろえ、原画集も買ったけど、読むのは自分だけだった。最近では、ジャンプでもいつも後ろのほうだったので、周りの友達は興味を持ってくれなかった。おおげさだけど、「ジョジョって読んでる人いるのかなあ」とさえ思っていた。だから、初めてアイランドでジョジョネタを見た時は、本当に嬉しかった。言葉を交わしたわけではなくとも、同じモノを感じている『仲間』がそこにいるのを感じた。『メスト買っててよかった』と、心から思った。
　ジョジョに限らずとも、メストにはそんな『空気』がある。それが好きで毎号買い続けている。今では、ゲーム化がきっかけで実際にジョジョ仲間ができたのだけど、これからもメストは買うつもりでいる。そして、メストにはこれからもそういう『空気』を持ち続けてほしい。
（県名不明　足立薩郎君⑤）
Ⓜ他人が自分と同じものを感じているとわかったときって、うれしいものだよね。
　アイランドは、みんなが直接顔を合わせることはないけれど、「いつも行ってるゲーセン」のように、そこにいれば楽しく仲間たちと過ごせるという誌面を作っていきたいです。
　ときにはふざけて、ときにはマジメに、それぞれの大好きなものについて交流していこうね。アイランドのネタで友達同士で盛り上がったりもしてほしいな。ゲーセンの帰り道みたいな感じ。



←（埼玉県　うぐいすかぐら君④）
☆飛行機械で魔力をセーブ、魔界の未来は超サイバネティックス？



←（宮城県　E・Tさん⑥）
☆これこれぇ！まさに俺たち武力してるって感じ！



↑（東京都　TK.PON太君⑤）
(編)エイリアン対策係も楽じゃないね。

握手会で当て身投げ武力っとく？

「武力」のボタンで移動、右レバーで攻撃という新しい操作系は冒険なのか、それともやけくそなのか。
（香川県　G-Z君㋓）
(編)「掴む」「当て身をとって受け流す」などの感覚はすごく伝わると思うのだが…。リョウだけでなく投げ系、当て身系キャラも使ってみよう。

『武力』のイワン・ソコロフ（ロシア人か…？）。彼のスタイルは「アマレス」だ。

先日、私が武力対戦台の前を通りかかると、イワンは西園寺貴人に技をかけている真っ最中だった（汗）。

今、ちまたで人気のダンシングベイビーに激似な（そう思うのは自分だけですか？）イワンの身体下で苦しげに喘ぐ貴人…。

人間がリアルに動く技術にも素直に感動したが、これはマズイだろSNK!!
（埼玉県　まぐろうさん㋔）
(編)武器の使用以外すべての攻撃が認められる過激なルールのブリトー（武力トーナメントの略）。Rなプレイもありなのだろう。耐えろ貴人くん！

武力のレバーが抜けない方法を攻略してほしいです。
（栃木県　歩きん君㋨）
(編)回せ。

クレタク怪奇現象 フライングハイ

はじめてお便りします。私は「ゲーセンのにいちゃん」を生業とさせてもらってる者です。先日店の「クレイジータクシー」をプレイ中に突然我が愛車が客を乗せたまま空を飛んでしまったのです。その状況をお伝えしたく筆をとりました。

…その日もいつものように休憩時間は「ゲーセンのにいちゃん」から「タクシーの運ちゃん」へと仕事を移し、順調に客を目的地まで運んでおりました。…途中までは。

神父さんを「教会」まで運んで、すぐそばにいた男性を「ヘリポート」まで運ぼうと、交通道徳など関係なく坂を突っ切っていったのでした。

ところが、この直後に異常事態が発生したのです。普段通りに芝生から一般道に出た時に軽くジャンプをしました。

ただいつもと違っていたのは、着地のポイントが、「トラックの上（ちょっと自信なし…）」だったことなのです。これにより（きっと）2段ジャンプをし、（たぶん）ヘリコプターの上に重なり、NAOMIの予想を越えたためにタクシーは空を飛んでしまったのでは…と思います。

空を飛んだ物の結末は1つしかなく、よくわからないまましばらく空中を漂った後、地面に叩きつけられてしまいました。

着地時に車体が斜めになったまま建物にめりこみ、タイムオーバーまでそのままになってしまいました。ついに客は怒ってタクシーから飛び降り。

唯一の救いは、車が斜めの状態のまま止まったので、タイムオーバーまで客がチップを弾んでくれたことでしょうか…。終わり。
（鹿児島県　PAL君㋕）
(編)私もタクシーが空中を爆走しているのを目撃、「ポインター？ワンツー・ツゥリフォ」と円谷チックなコメントをしたばかり。狙ってできるという噂も聞いたけど、良い運ちゃんならやめとこうな。



↑うちのパッドには棒がついてねえす、諦念。⑦

つっこみ三昧

☞SNK vs CAPCOMに対抗してクレイジータクシー vs 電車でGO！というのはどうでしょう？
（熊本県　オラオラ君㋖）
(編)クレイジー警笛にクレイジー連結など。

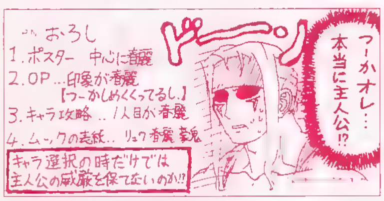
☞アイランドに掲載される文章ってみんな熱くてコワイんですけど…。
（千葉県　りんさん㋗）
(編)こわがられてるぞ文章投稿のみんな!! 私も？

☞武力のSNK公式ホームページにて。坂崎リョウ「キングとはいい友達だよ」
（埼玉県　当て身ん坊小公子君㋘）
↑不器用すぎよ！ガッ。

☞No.266 P156「武力を作った男たち」でぜんじ編集長のお顔が……いやあああ（逃亡）。
（神奈川県　JAGD. M君㋙）
↑ウワサの右井ぜんづなのか？？



↑なぜ、私が…。⑧



↑弁護してやれいMio氏？⑨



↑これが当たれば魂で勝っている。それがニンラリ。10

のんきな日常

ゲーマーはいつもいろいろと危険なのである

ついにやってしまった、現実でのスリルドライブ。
あれは午後9時ごろ、友人二人と隣町のゲーセンに行った時だった。他に車もなく、暗闇に包まれた交差点を右折したら、友人の一人が叫んだ。
「お、おい!ここ反対車線だぞ!!」
そう、あまりにも暗かったために片側2車線道路を両側2車線道路と勘違いし、反対車線に突っ込んでしまったのだ!対向車がいなかったため最悪の結果は避けられたが、中央分離帯があるために通常車線に戻る事が出来ない!!左側に行けないと判断した私は、右側にある小道に逃げ込んだ。
しかし、
「馬鹿野郎ぉ、一方通行を逆走してるぞ!!!」
やばい、非常にやばい状況だ。こんな時にに対向車が来たら事故発生でキャアァアァアって感じだ!
私は強引に歩道に乗り上げ、方向転換を試みた。
「歩行者が来たらどうするんだ!?」
安心しろ友人、最近の女子高生は時速140kmで車にぶつかっても死なないぞ。
このあと、何とか通常車線に戻る事が出来た。これも日頃スリルドライブで場慣れしていたおかげだ。ありがとうスリルドライブ、ありがとうコナミ!
(新潟県　芹沢瑛次君㊂)
Ⓜうんうん、よかったよかった、スリルドライブばんざーい!…ってオイ危ねーよ!!ライトはついてなかったのか!?シャレにならんから気ぃつけてくれよ、マジで。

イギーはコーヒー味のガムが好きだっていうんで、試しにわが家の愛犬マーチに与えてみたら、喜んで食べてしまった。その後も別に変わりないので、犬はチューインガムを普通に食べられると思われる。でも、これって動物実験になるのかも。
(滋賀県　大聖リース君㊂)
Ⓜちょっとかわいそうな気もするけど…そーなんだ、ふーん。関係ないけど、ガムとチヨコをいっしょに口に入れて噛んでると、そのうちガムが溶けちゃうって知ってた?(あんまり何回もやんないようにね)

行きつけのゲーセンが拡張され、店の中も筐体の配置が変わり、また違った気分でプレイしていた。しかし、それこそが事件の引き金になるとは、私はまだ気付かなかった…。
私「おっ、メタスラX入ってんじゃあないか!」
友人Y「どうせリミックスだろ?敵の配置とかが違うだけなんじゃねーか?」
私「うっせ!メガネッ娘のハンドガンが俺を呼ぶんだよ!」
Y「んじゃ、隣でホットギミックでもやっか…」
そう、メタスラXの隣には、なぜかホットギミック快楽天!案の定、友人Yはおしおきターイム!!!こっちは一瞬たりとも気の抜けないファイナルステージ!!!しかし、やはり気になる、隣の画面、もう一つは我がメガネッ娘の断末魔の叫びだった。
「俺は…俺は…ゲーマーじゃい!!!!!×8」
その瞬間、私の感覚神経は二つの刺激を受けた。一つは私はゲーマーである前に、一人の漢だったのである(爆死)。
(北海道　EX9・改君㊂)
Ⓜそれはそれで、立派な生き方かもしれんのう…苦労も多かろうがな。

ゲーセンに来る人はいろいろいれど、力士がビーマニをやっているのを見た人はそういないだろう。しかも二人も。
(神奈川県　斎藤秀和君㊂)
Ⓜ指が太すぎて、うまくボタンが押せなさそうだよね…(大きなお世話)だいたい力士二人並んでビーマニできるのか?激突注意。

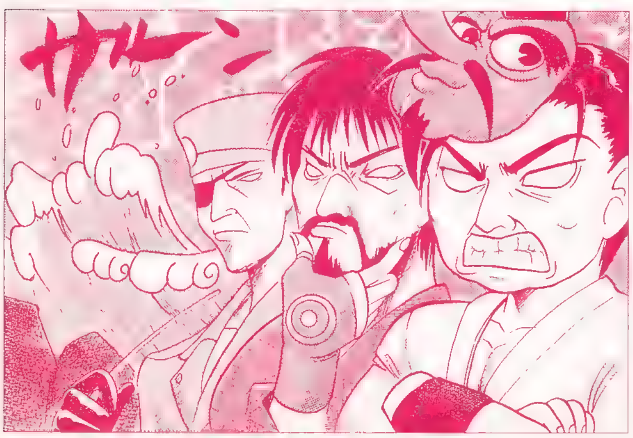
予備校行っていると帰りが神保町駅なので、やばミッキーやば。あうあ遊びすぎ。ギル。
(東京都　小川剛史さん君㊂)
Ⓜギル?いっけねえ、カッパーマトックうっかり使い果たしちゃったよムヒョ~?いやそれとも、秘書はやっぱり不適切な関係なのか~グフフ?神保町駅の伝言板にて回答せよ、やばくない。

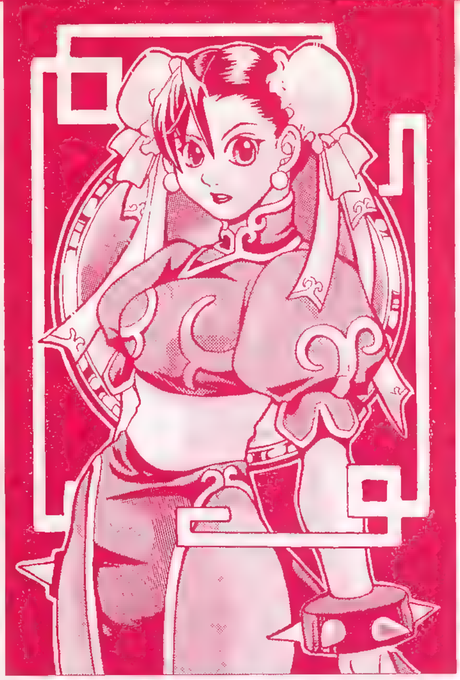


➡(京都府　大山高嶺さん⑫)
☆あなたのゆく先に、いつも希望の光のご加護がありますように。



⬅(大阪府　桂伎あき君⑪)
Ⓜたくさんの読者の方々が、タカアシ君へのメッセージを送ってくれました。彼も天国で見てくれているでしょうか?


⬆(富山県　都氏さとみさん⑬)
Ⓜ…アンタらまさか、今年もやる気満々なのか…!?



⬆（岡山県　パープルウォーム君⑯）
☆着こなしの成熟形、チャイナ服といえばこの御方。

汗ゲー!? ステッピングステージ

ジャレコの最新ダンスゲーム「ステッピングステージ」をプレイした。フットパネルが6つと難しそうだが某ダンスゲームをやったことがある人なら問題なし。
そして曲。なにより「ジンギスカン」で踊れるのが一番嬉しい。ナイス選曲ジャレコっち！
「ジン・ジン・ジンギスカーン」と叫びつつ「ワハハハー」と唸るトコ唸れ！燃える！そして、汗をかいた俺は気づく。そうこれは汗のゲーム、モンゴル帝国創設者成吉思汗様に捧げる汗ゲーなのだと！
（東京都　仁義ska君㊟）
㊙中央にビデオクリップが流れ、カラオケテイスト炸裂っぽいステステであった。

続・プセ死にワンスモア

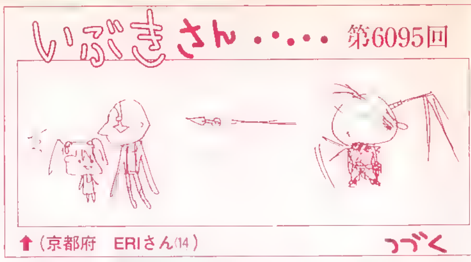
先達につづけ！ザ・プセ死に！ギターを弾いたことのない私がギターフリークスを初プレイ。しかもいきなりノーマルを選択。「気合でGO！」の言葉もむなしくゲームスタートからわずか数秒でゲームオーバー。
が、しかし、敗因は「難度の選択ミス」ではなく「ギターコントローラーを逆に持っていた」だった…。
（静岡県　うづきよしゆき君㊟）
㊙ギター立てかけプレイはどうか？自動でパフォーマンスボーナスが入るという初回特典付きだが、例外なく死ねる。情けないゲームオーバー体験（プセ死に）がキミにはあるかな？あるならここでさらけだしてみてはいかが？

スラッシュアイランド問答

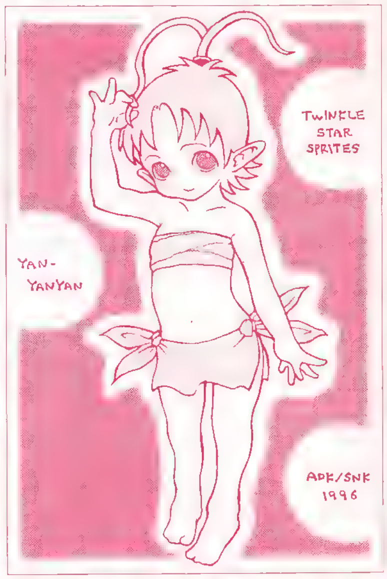
先日…犬福を買った…。犬福を飼った…。犬福を狩った…。
…犬福部的にはどれが正しいんでしょうか？
（大阪府　長尾貴憲君㊟）
ギィ「どれも犬福部的年中行事によ。選ぶのに迷うによ、どうする？」
㊙「そんな時はマジカルステージ（解決魔法）ではないでしょうか」

鉄拳TTネタ大募集！締め切り7月25日必着よ。

☆イラストや文章、鉄拳の歌、己専用タッグコンビなど送ってほしー。投稿には「好きなキャラ」を書いとくれ、人気投票（予定）ってやつだな。



⬆（京都府　ERIさん⑭）

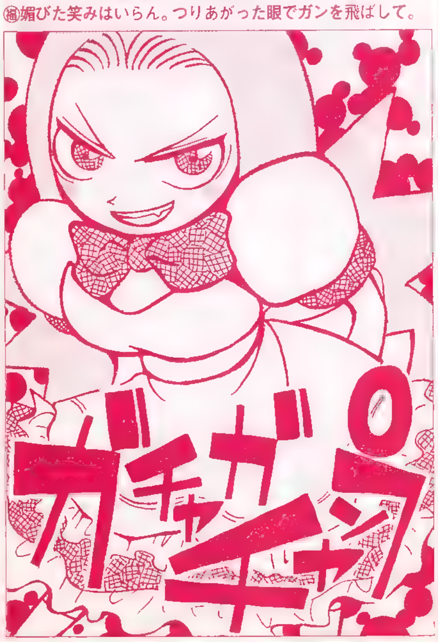


➡（神奈川県　オレンジジマニア君⑮）
㊙こんなちまふわっとした子に反撃送れません。

破滅的笑顔同好会

No.260のP77、ガチャ子支持のCHYさんに「イエスあいあむ！」
やっぱそーですよね。ジャニスしかり、ヱフィーしかり、マチュアしかり…女性の破滅的な笑顔には、思わず魅かれます。
（大阪府　さむ013さん⑭）
㊙ゲーセンでチャカチャカ動くガチャ子様（仮名）を見てくれ。アクションとあのキュッと曲がった口の縁がイカジ。

⬇（大阪府　千鳥足ツミレさん⑰）
㊙媚びた笑みはいらん。つりあがった眼でガンを飛ばして。



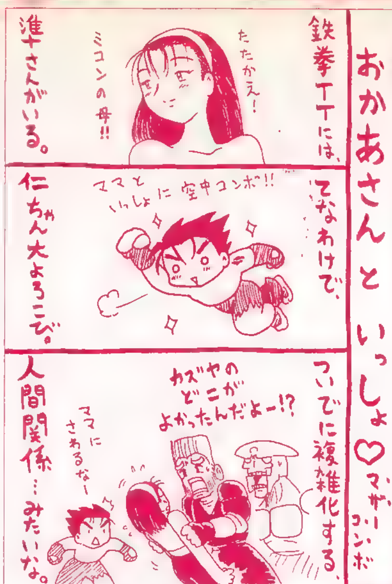
みんなのゲムセンソング
ギガウイングの歌
（元歌おジャ魔女どれみop）

どっさりどっさりDONDON!!
たくさん弾が来てるよ
どーしよ？（どーする？）
びっくりびっくりBINBIN!!
全部弾き返せば
いーでしょ！（いーよね！）
きっと毎面が弾幕美
発狂の中に中型機
やな敵弾はぜーんぶ勲章に変えちゃえ
どの面みても　安地ないけど
どのボスみても　ゾッとするけど
でもねもしかしてほんとーに
倒せるかもしれないよ!?
大きな円でリフレクトフォース
弾いてぶつけて倒しちゃえ
ストレンジャーにメダリオン
うるさーい奴らに反撃大反射
スコアを伸ばせ
リフレクトフォース
勲章取って稼いじゃえ
ロケテで億点　地元で兆点
どきどーきわくわくは
リフレクトフォース
ずっとずっとねリフレクトフォース
（愛知県　犬福＆なめんなにょ君㊟）





➡（福岡県　ハイパーT君⑱）



➡（東京都　素敵☆凡人君⑳）Ⓜシャオユウなんかもいるしねえ。誤解されんようにね仁君。



➡（三重県　猿天化G君㉑）Ⓜ虫とかじゃないだけまだよい。



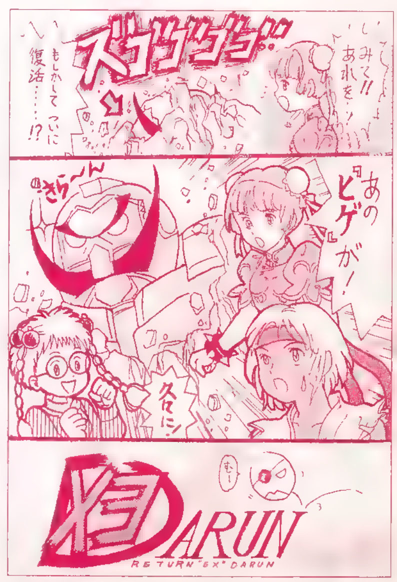
⬆Ⓜ私も好きなんだよね実は。私はやっぱりシューティングか、ミニゲームいっぱいのバカ楽しいのが希望。⑲



➡（新潟県　しゅうこさん㉒）Ⓜガロンはともかく、サスカッチは寒くて暮らせなくなりそうだからやめてあげて…。



➡（岡山県　佐伯渡君㉓）Ⓜ「相手が悪かったな！」（こんなんばっか



⬆（大阪府　EX2プラス万才！さん㉔）
Ⓜていうかそのまんま!!でもこの巨大さでは橋はできまい。

フィクションです!!



➡（埼玉県　あちゃこさん㉕）Ⓜあり得ぬ！なぜなら試したから。

今年もやるのか？ できるかな？

1999年度 アイランド投稿者集会（仮）

☆センチCDを山と抱えた田渕さんが言われました。「福田君、今年は投稿者集会やらんのかい？」「は、はおうっ！」

開催日はおそらく8の月、第二回投稿者の集い（仮）をやってみたいと思います、まだ予定ですが。（できれば、猛者通の神々にもご協力を仰ぎたいところ）

開催決定に向け、現在企画書練り込んでいるので、次号を待ってくれい。やりたい企画がある人はアンケートやオンライン投稿に書いてくれるとありがてえッス。

去年の集会では『リアルタイム議論の夕べ』やら『誤植が出来るまで』、『メッコール展示（誰も飲んでくれなかった…）』などをほのぼのとやりましたな。こうして目を閉じるとあの楽しい時が…うげ、亡者祭まで思いだしてしまっ…た（卒倒）。



←（毒島都　QQQ力也㉘）
㊞続編はこんな工藤デモがあって、ペスパでゾンビをはね（妄想界へ行ってきます）



←（毒島道　肉絵師コバ軍曹力也㉗）
☆アクション界で今、セクシーがとまってくれない男。



↑（毒島県　野上史郎力也㉖）

毒島ぜんじ賞（コメント：毒島らしさというものをよく理解してらっしゃる！この絵で「きれいな満月だ…」とか喋ってほしいね）



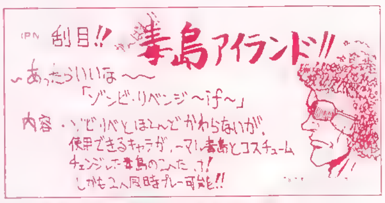
←（毒島県　エンセン宮田力也㉙）
☆男ならアゴをさすれ！ん、意味？わかっちゃねえな若いの。

毒島物語

読む前に天を仰ぎ『きれいな満月だ…』or『死ぬのは怖くないか？』とつぶやくべし。

毒島と言えば、やっぱ溜めポーズっしょ。初めて見た時は思わず「セ、セクシーコマンドー!?」なんて叫んだりもしましたが。ハト出そう。あと外せないのが、日本語の字幕出てるのに日本語で喋ってるとこ。非常にグウです。そんなあなたが好き。ぶすじーフォーエバー。（毒島県　Tomくらげ力也(に)）

EVIL NIGHT」のピストルにて、「銃口を上に向けてチャージ→スペシャル弾発射」の動作に、毒島さんの「ため動作」をまねしようとするも失敗。…筐体と銃をつなぐコードがあと50cm長ければ…。（毒島県　レガシィRStypeRA力也(ぬ)）



↑欲を言えば無期限ドリル希望。㉚



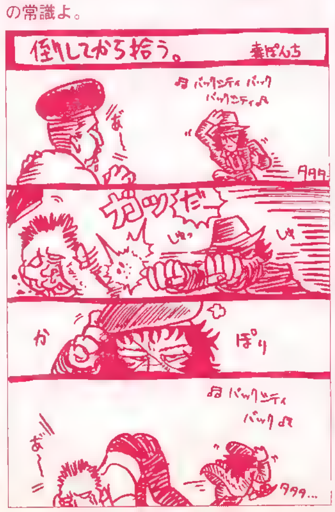
←（毒島県　裏ドリル教団ティームコブラ力也㉝）
裏毒島ぜんじ賞（コメント：なんか笑っちゃった）

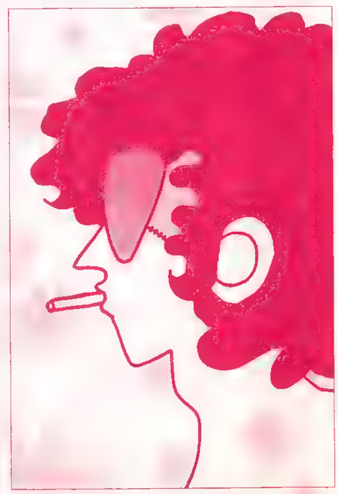
近所のレンタルビデオ店にて**ゾベンジ**（無茶な略）発見。毒島といえばカメリオンで大成仏だろう、と思いつつも毒島で初プレイ。…おお！聞こえてくる…SHOGUN の歌が！（幻聴）見える…見えるぞ俺には！自分でいれた珈琲を吹き出す毒島の姿が！（幻覚）



ところで、他のキャラ使ってる人見たことないんスけど。（毒島県　ケロパス力也(ね)）

↓（毒島都　毒ぽんち力也㉜）
㊞ダッシュ攻撃でぽとり。これ毒島使われの常識よ。





↑（毒島県　西川ゆうり力也㉛）
☆サイドから見た俺はどうだ？普段と違う力也だろ？

ご相談の場



しもでん…お、ぴぐ、どうよ、原稿は?
ぴぐ…そりゃ、もうバッチリ（これから始めるとこ）っすよ。まぁ、あと30分もあれば余裕で…（始めますとも）。
ぴぐ…てなワケで、ご相談の原稿を書かにゃイカンので、相談しにきたで～。
スー…今、読者ライター企画の原稿書いてるからアトで!!
ぴぐ…そんな。さっさと原稿書かなきゃいけないんだから協力しろよ。
スー…オレだって、原稿書いてんだっつ～の。状況見て話しかけろよ。世界は、おメェ中心に回ってねぇんだよ。
ぴぐ…は～ん?世の中の中心じゃなきゃ人に話しかけたらダメだって言うんかい。
スー…ん～なこと、誰が言ったよ。
しもでん…はいはい、読者のみんなも見てるんだから、仲良く仕事してね。
ぴぐ…てなワケで、ご相談の原稿を書かにゃイカンので、相談しにきたで～。
スー…おう。なにはともあれ世の中、友情とご相談だよな。そろそろ葉書も増えてきていい感じだし。
ぴぐ…前回は2通でしょ。今回は8通もあるでよ。
スー…なんと、4倍（当社比）ですよ、4倍。
ぴぐ…このペースで増えていくと、1年後には3355万4432通くる計算だよ。なんと、日本人の4人にひとりがご相談に葉書を…。
スー…送らないから。
ぴぐ…でも、順調に増えてもらわないとね。このまま盛り上がらない（葉書があんまりこない）と、あっさりコーナー打ち切…むぐぐっ。
スー…そんな不吉なこと言うなって。
ぴぐ…じゃ、そろそろ本題に入ろうか。
スー…でも、これさぁ、一通り見たけど、答えられない質問が多くねぇ?
ぴぐ…あ～、本誌的にってことでね。中古ソフトとか抱き合わせ販…あががっ。
スー…言うなつってんだろ。
ぴぐ…面白いのに…。
スー…はいはい、世の中には大人の都合ってものがあるんスよ。おと～さんもいいトシなんだから、ここは誌面でも答えられる質問を取り上げろってんだろ。
ぴぐ…はい。
スー…では、ひとつ目の相談は京都府にお住まいの木村和泉さんから頂きました。
☆こんにちわ。
ぴぐ…は～い、こんにちは。
スー…いちいち合いの手入れなくていいから。



☆基板の購入についての相談なんですが、家で業務用基板を使えるようにするには何を買い揃えればいいのでしょうか?そのへんのことを教えてください（こんな質問ありですか?）。

ぴぐ&スー…アリですっっ!!
スー…さて、家で業務用基板を遊ぶには、本誌1994年7月30日号から1997年くらいまで好評連載中だった「アーケーダー」のコーナーに詳細が載っているので、そちらを参照してくれい。
ぴぐ…ちょっと待てい。
スー…あ、ムックも出てるはずなんで…。
ぴぐ…そうじゃないだろ。
スー…そうね。まぁ、一番てっとりばやいのは筐体を買っちゃうことなんじゃないの?中古ならあんまり高くないよ。
ぴぐ…なんで、キミって人はそんなに話が極端かな?ごくごくフツーの家じゃ、筐体なんか買わないから。もっと一般的な話をしようよ。
スー…じゃ、必要なのはあれだな。モニター、コントロールボックス、ハーネスあたりかな。
ぴぐ…じゃ、説明して。
スー…うっす。まずモニターの説明は…いいよね、別に。
ぴぐ…テレビでいいの?
スー…基本的には問題ないけど、重要なのはどういう端子が付いてるかってこと。
ぴぐ…ビデオ端子とかS端子とかってやつ?
スー…そう。普通のテレビにはビデオとS、後はアンテナ入力用のRF端子しか付いてないんスよ。ごく稀にRGB端子の付いたものもあるけど。
ぴぐ…どう違うの?
スー…要は画面の綺麗さ（解像度）が違って、RF→ビデオ→S→RGBの順に綺麗になるわけ。だから、できればRGB端子の付いた業務用モニターを揃えられれば理想だけど、とりあえずはテレビでもいいかな。でも、縦画面のゲームはできないとか、いろいろな制約はあるんだけどね。
ぴぐ…テレビ立てればいいんじゃないの。
スー…確実に壊れるよ。
ぴぐ…じゃ、自分が横になればいいんだ。
スー…（お前、ばかだろ）はい、次。コントロールボックス。ちょっと違うんだけど、いわゆる家庭用ゲーム機の本体にあたる部分だと思ってくれて構わない。
ぴぐ…あ～、筐体のコンパネ（コントロールパネル）みたいなやつね。
スー…そんなとこ。基板とモニターの仲介になる箱だぁね。
ぴぐ…ハーネスってのは?
スー…基板とコントロールボックスをつなぐケーブルのこと。コントロールボックス側のコネクター部分と基板側のコネクター部分ってのは形が違うから、直接には接続できないわけよ。
ぴぐ…N64にスーパーファミコンのカセットが差さらないのと同じこと?
スー…そそそそ。で、それをつなぐためのアイテムがハーネス。
ぴぐ…じゃ、その3つが揃えばウチで業務用ゲームが遊べるんだ。でも、どこに行けば買えんの?
スー…大都市圏の人なら基板屋に行け。
ぴぐ…なに命令してんだよ。
近くにない人は…
スー…東京か大阪に行け。
ぴぐ…じゃなくて、本誌に掲載されている基板屋さんに問い合わせてみるといいよ。でも、できることなら一度は基板屋をのぞいてみたほうがいいかもね。
スー…だから行けって。
ぴぐ…もういいよ。にしてもよく知ってんね。
スー…おう。アーケーダームック読んだから。いや～、メストは役に立つわ。
ぴぐ…そういうオチかい。

ぴぐ…なんかさぁ、せっかくだからオレらもユニット名とか付けるっつ～のはどう?
スー…ユニット名?
ぴぐ…そう、ジ☆ダップセとか神保町犬福部みたいなやつ。なんかカッコいいの考えてよ。
スー…よし、じゃ～ね～「ラサール☆日本」で行こ。はい、決まり～!!
ぴぐ…はぁ、なにそれ?
スー…ふふふ、これはだね…と思ったけど教えてあげないよ～だ。じゃ、これからも総合相談コーナー「ご相談の場」と「ラサール☆日本」をよろしく。
ぴぐ…こんなシメかたでいいのかなぁ。

宛先はこちら…
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1－26
「新声社 ゲーメストご相談の場係」まで。

お便りいっぱい待ってま～す。



お便り募集!! ゲーメストアイランド&カラーアイランド

★アイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております
アイランドの締め切りは毎号発売の40日前です　カラーアイランドはコーナーを参照してください。
イラストを封書でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名PNを忘れずに　本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね　アイランドでは、ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！
★1色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です
★紙などの投稿以外に、データ投稿も受け付けています（下記データ投稿規定を参照してください）

アイランド&カラーアイランド データ投稿も受け付けしてます！

データ投稿には2種類窓口があります。ひとつは、従来通り、郵送での投稿。そして、メールでの投稿です

《郵送でのデータ投稿（主にイラスト）》
★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます　メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます。
Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、P.N、コメント等を記入してください　複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。HPをお持ちの方は、住所氏名P.Nの他にアドレス（HP&Mail）も書いてくれるとうれしいな
★カラーアイランドの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

《メールでのデータ投稿（イラスト&文章）》
★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストをお待ちしています。
文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい
★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください。
★画像（イラスト）投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます　ただし、アイランドの投稿は1色の受け付けとなりますので注意！

《データ投稿規定》
★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで　（推奨サイズ　592ピクセル×874ピクセル）
★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー（アイランドの場合はグレースケール）で作成することをお薦めします
★ファイル形式はBMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF　TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします　JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします

すべての宛先はこちら！

《郵送ならこっち！》
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社　ゲーメスト　アイランド各係
又は　カラーアイランド（仮）係」まで
※いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください

《メール投稿ならこっち！》
アイランド投稿用アドレス／テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス／カラーCGはこちらまで
【cg-post@shinseisha.co.jp】

カラーアイランド人気投票 (後)

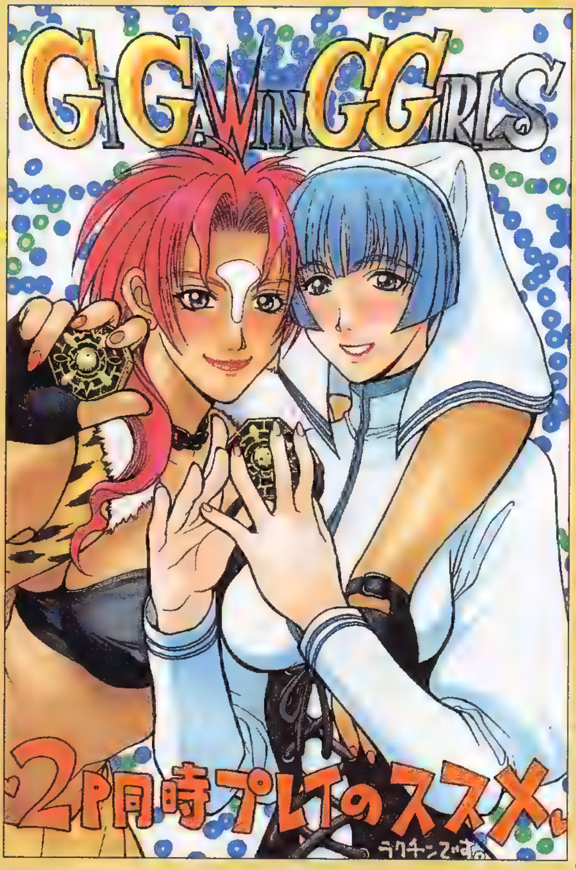
ついに戦うシスター、アイシャが1位に。2位も謎の愛玩生物、犬福と、並み居る格ゲーキャラを押しのけての快挙と言っていいんじゃない？上位に入った毒島、Qのカライラがないのが残念。しかし、6位のパックマンがナゾ。

担当：ぎぃ

1位
アイシャ
…………20票

35位 ルビー 2票

★空埋め尽くす弾幕も、2人でゆけば心地よい風のよう。



（宮城県　双葉麗菜さんⒶ）

2位
犬福
……18票

★海水浴では「犬福割り」に気をつけろ！

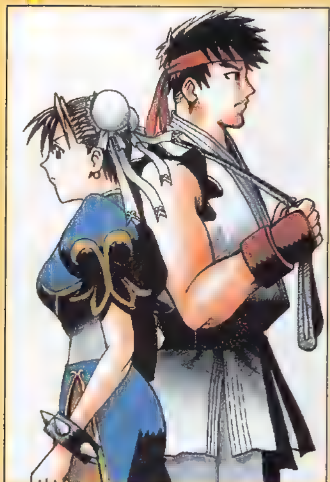


（京都府　ひゅ～いさんⒷ）

5位
リュウ（総合）
………8票

10位 春麗（SFII／SFIII）各4票

★拳と脚、ストイックに道を極めんとする2人の再会。


（埼玉県　鈴木　銀之助くんⒺ）

4位
空条承太郎
……9票

★前号のディオと対になる「スター」の承太郎。

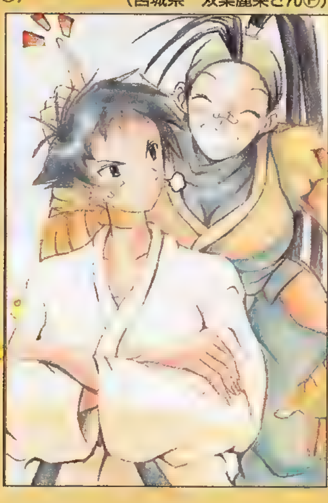


（京都府　MILMILさんⒹ）

6位
いぶき
………7票

20位 まこと 3票

★ニッポンの女の子もこんなに元気です。性格も正反対の「ライバル」だけど仲良さげ。

（宮城県　双葉麗菜さんⒻ）


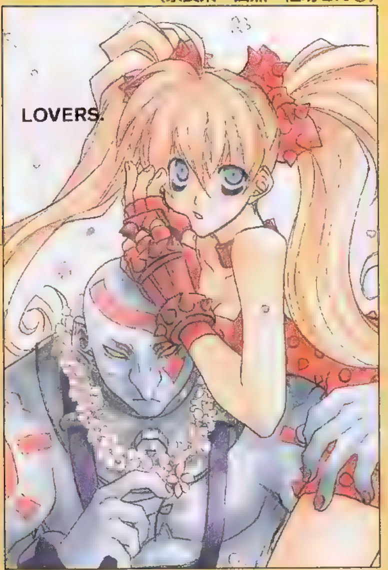
3位
ディオ・ブランドー
………11票

★その支配者然たる物腰にシビれる憧れるぅっ！



（滋賀県　ジョージ森本さんⒸ）

（奈良県　白魚　佐助さん(L)）



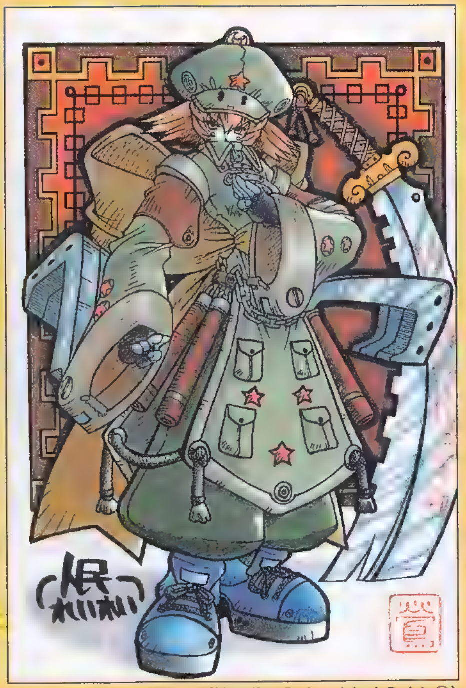
62位 エ・フィ ････1票

62位 ネクロ ････1票

★ただいま人気上昇中のこの２人。
ストⅢベストカップル決定！

20位 レイレイ･･････3票

★１票でも入っていれば、愛が在れば載せます！アレンジが効いててイイね。

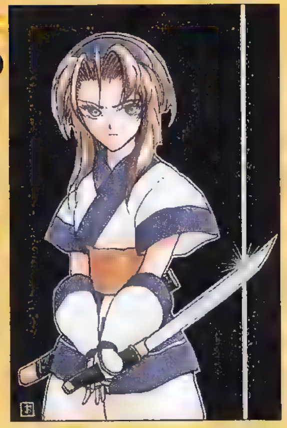


（埼玉県　うぐいすかぐらくん(K)）

（京都府　大山　高嶺さん(G)）

10位 ナコルル・4票

★護るべきもののために自らの手を汚す決意を秘めた瞳。

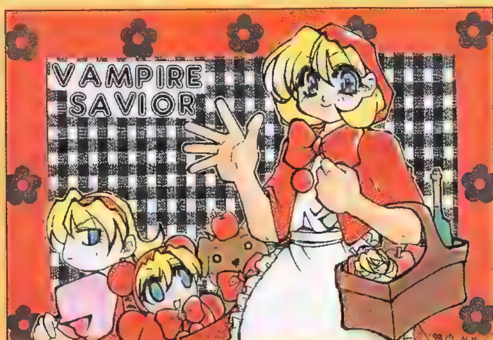


（山形県　ジャスミンくん(H)）



10位 高嶺響･･4票

★心静かに「死合」に備える。これぞ響って感じ。



20位 バレッタ･･3票

（東京都　真下　芽久美さん(M)）

★それぞれの表情が如実にバレッタの多面性をあらわしてますな。

（京都府　チョビひげ危機一髪くん(I)）

10位 アレックス・4票

★このシブさ男くささがたまらんっ。



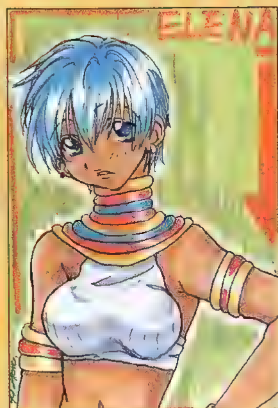
順位	キャラ名	ゲーム名	メーカー	得票数
1位	アイシャ	ギガウィング	カプコン	20
2位	犬福	すくすく犬福	ビデオシステム	18
3位	ディオ（ブランドー）	JOJO	カプコン	11
4位	空条承太郎	JOJO	カプコン	9
5位	リュウ	総合	カプコン	8
6位	いぶき	SFIII	カプコン	7
	毒島力也	ゾンビリベンジ	セガ	7
	パックマン	パックマン	ナムコ	7
9位	Q	STIII3rd	カプコン	5
10位	ナコルル	総合	SNK	4
	一条あかり	月華	SNK	4
	高嶺響	月華	SNK	4
	麻宮アテナ	KOF	SNK	4
	アレックス	SFIII	カプコン	4
	ユン・リー	SFIII	カプコン	4
	火引弾	ZERO	カプコン	4
	春麗	SFII	カプコン	4
	春麗	STIII3rd	カプコン	4
	マリオン	ガンバード	彩京	4
20位	ギース・ハワード	総合	SNK	3
	テリー・ボガード	餓狼シリーズ	SNK	3
	色	侍魂（3D）	SNK	3
	美作いろり	エスプレイド	アトラス/ケイブ	3
	バレッタ	ヴァンパイア	カプコン	3
	まこと	STIII3rd	カプコン	3
	リュウ	SFIII	カプコン	3
	レイレイ	ヴァンパイア	カプコン	3
	花京院典明	JOJO	カプコン	3
	豪鬼	総合	カプコン	3
	春日野さくら	ZERO	カプコン	3
	春麗	総合	カプコン	3
	神月かりん	ZERO	カプコン	3
	パティ	PF2012	タイトー	3

南国のカライラ 一番星!!



（北海道　KEIくん
<http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/>）

（埼玉県　うぐいすかぐらくん(N)）



20位 エレナ 3票

★１票でも入っていれば、愛が在れば載せます！アレンジが効いててイイね。

（北海道　仲井六段さん(J)）



10位 ギース・ハワード 4票

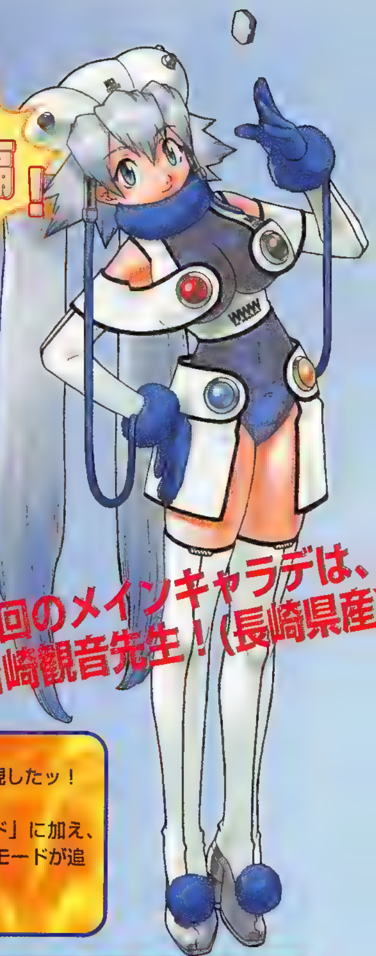
★スーツは男の戦装束。彼ほどスーツの似合う男もおるまい。

募集要項は80ページへ!!

待たせたな！日本全土をこよなく揺るがした、
あの伝説のゲームがおもむろに帰ってきた！

予告編！

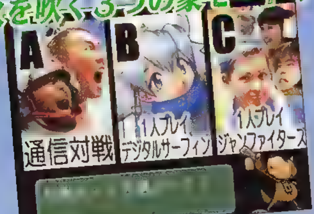
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン™



今回のメインキャラデは、吉崎観音先生！（長崎県産）

担当：田渕健康

火を吹く3つの豪モード！



今回選べるモードは3つだ！
1日最低3回遊べ！

これみよがしに凄い！

リーマンから雀鬼まで、あまねく雀士を熱狂の坩堝に叩き込んだ世紀の大作が3度姿を現したッ！

その名も『対戦ホットギミック3　デジタルサーフィン』！

すっかりお馴染み美少女お仕置き対局と、ホトギミのキモともいえる「通信対戦モード」に加え、世界のジャンファイターたちが悪夢の饗宴を繰り広げる「ジャンファイターズ」という新モードが追加された、問答無用の三段構え！やりすぎちゃうん!?

今回はタイトル発表のみだが、次号以降むっちりとフォローしていく予定だ！

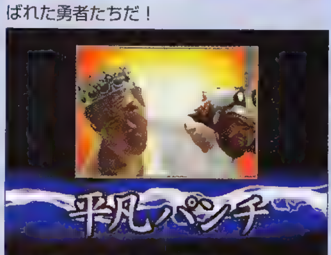
通信対戦モード

コイツがなくちゃ始まらない！と声高らかに訴えてみたいのが、この「通信対戦」DA!　今回バトルを繰り広げるのは「ジャンショーグン」と「ジャンプリンス」！壮大な闘いの叙事詩が、今、場末のゲームセンターで紐解かれる！

超濃いぜ！今回のタイマンファイターども！



もちろん、こ奴らも一般公募の中から選ばれた勇者たちだ！



モニターも砕けよとばかりに炸裂する荒技の数々！期待せよ！

1人プレイモード「ジャンファイターズ」

舞台は前作の●年後！

今回のホトギミ3のジャンファイターは、本誌ゲーメスト、並びに彩京HPで募集をかけ、その中から選ばれた猛者中の猛者たちだ！あまりに生き急いでいるジャンファイターたちの、熱き生き様は絶対まねしちゃいけねい！



主人公は、ジャン・アメリカの息子、ジャン・ボーイ！

押し寄せる、脅威のジャンファイター！

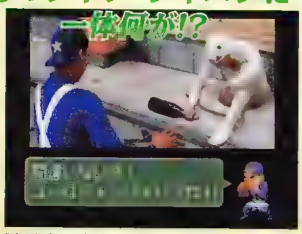


うさんくさい謎の中国人。
奴の名は…ジャンチャイナ。

そして、これだけでは終わらない…!?



あのジャン・ジャパンに一体何が!?



謎が謎を呼ぶストーリー展開がキミを待つ！いやマジで。

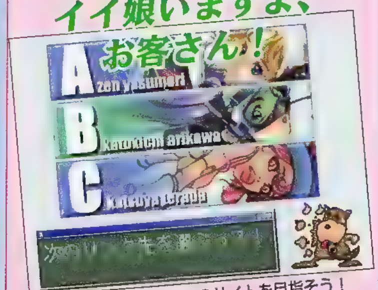


ジャンジャパンよ、おまえは再びジャンファイターとして戦う運命にある…。

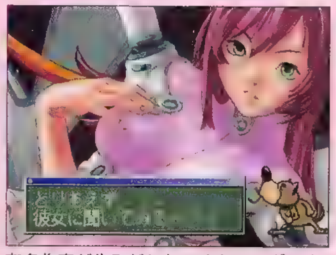
1人プレイモード「デジタルサーフィン」

現在、個人でホームページを公開している有名ＣＧ作家が手がけた美少女たちとの、夢の対局がここに実現！ネットサーフィンをゲーセンで疑似体験DA!

イイ娘いますよ、お客さん！



バナーを選んで、目当てのサイトを目指そう！



有名作家が生みだした、めんこいギャルがてんこもり！

発売は夏！続報を震えて待て！

TEKKEN TAG TOURNAMENT Segment#1

鉄拳タッグトーナメント



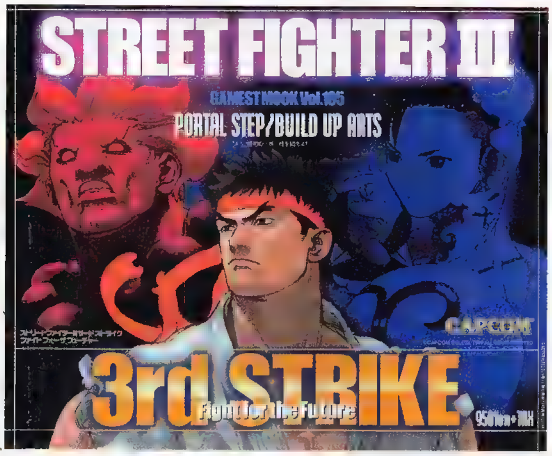




3D対戦格闘ゲームで確固たる地位を確立した「鉄拳」。そのシリーズ最新作『鉄拳TAG TOURNAMENT』で自由自在にキャラクターを操ることを目標に、あらゆる角度からの解説記事を満載。プレイするうえで必要な技表、技ごとのデータは当然網羅。さらにキャラクターの各種企画記事も掲載。

7月下旬発売予定　**本体価格950円+税**

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
PORTAL STEP/BUILD UP ARTS



まず最初にこの一冊！

システム解説をはじめ、登場キャラクターの通常技、必殺技、スーパーアーツ等を、ダメージ・攻撃発生時間の詳細なデータ付で解説！　対戦攻略と設定資料集もついて、お買い得な一冊！

好評発売中　**本体価格950円+税**

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET(仮)

可能性無限大の本作を極める一冊！

充実の対戦攻略、開発者インタビューをはじめ、新しくなったシステムに潜む勝利ポイントを仔細に解説。一冊目のムックでは掲載できなかった技データもフォローして、貴方のニーズにお応えします。



8月下旬発売予定
本体価格1,280円+税

(株)新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

登場人物、オールメガネっ娘!

………という
ことで話題の美少女
パソコンゲーム「終末の
過ごし方」。アボガドパワーズ
の小池江里加先生描きおろしの
イラストが満載でいよいよ登場!!
魅力のビジュアル部分を中心に『終末
の過ごし方』を存分に楽しめる一冊です。





終末の過ごし方 アートワークス(仮)



©Abogado Powers

7月16日発売予定 本体価格2,200円+税

ルーガル・ガメ夫 ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ ビジュアルブック

SCUD HEAD!

スカッドヘッズ



同人誌業界で大人気のルーガル・ガメ夫先生が、"ザ・キング・オブ・ファイターズ"シリーズを描いたビジュアル作品集「スカッド ヘッヅ!」。秀逸な描きおろしイラストを多数収録してついに完成!

好評発売中
本体価格1,280円+税

©SNK 1998／©ルーガル・ガメ夫

新世紀GPXサイバーフォーミュラOVAシリーズ　コンプリートファイル

CYBER FOMULA
OVA SERIES COMPLETE FILE



OVA「サイバーフォーミュラ11」から最新刊「SIN」第二巻までの全話フィルムストーリー・超詳細データファイルはもちろんのこと、福田監督をはじめとするスタッフインタビュー、いのまたむつみラフスケッチ他、今世紀最高の資料集!

好評発売中
本体価格2,500円+税

©サンライズ

新声社
全国の書店でお求め下さい。品切の場合は、書店にてご注文いただくか、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用ください。
通販のお申し込み先:フリーダイヤル0120-531917(月～金/10:00-17:00)または E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

TAITO + GAMEST ユニゾンプロジェクト第2弾

タイムアタックランキングバトル



第3回[中級・上級]結果発表

ずるずるの"バトルギア侍"出張イベント ウラ話

タイムアタックランキングバトルのランクインプレイヤーに逆挑戦するこの企画「バトルギア侍がゆく！」も、すでに3回目。旭川、高知、名古屋、仙台と、今までいろいろなところに出向いたが、今回はそんな出張イベントのウラ話を書いておきたいと思う。

このイベントに欠かせないのはもちろんバトルギア侍なのだが、もう1つ、どうしても欠かせないモノがある。それは、イベントの華「バトルギアガール（通称：バト・ガール）」である！ゲームセンターに水着で登場するその瞬間、お客さんの盛り上がりは頂点に達するのだ。

さて、このバト・ガール、背は高い！スタイルは良い！それでもって美人！思わず仕事を忘れてしまいそうになるのだが、実はこのお姉さんたちは、コスプレ好きの素人さんとは断じて違う！なんと、本物の、プロのイベントコンパニオンなのだ！

しかし…である。ゲームのイベントだからなのか？宣伝がまだ足らないのか？なんとカメラ小僧が…全くいない。イベントに集まるのはゲーマーや男性陣ばっかりなのに、そんな風景がないのはちょっと不思議。ただ、イベントの中身を考えれば、カメラ小僧がいないというのも納得がいく。

今後、キミの家の近くでイベントが行われるようなことがあったら、カメラ持参でくることをオススメする（それだけが目的だったらちょっと困るけど…）。たとえカメラがなくても、イベント当日はバト・ガールと2ショットのポラロイド写真撮影会も行っているので、とにかくまずはイベントに足を運ぶべし。

だって、下の写真の三好さやか嬢なんて、今年の8月に富士スピードウェイで開催される「全日本GT選手権」の、本物のレースクイーンなんだから！（思わず興奮！）

2人もこのイベントに慣れてきたのか、お客さんへのサービスぶりも充実。性格的にも結構ハジけてきてるので、今後も注目だ。



八木嬢は、実は結構うまかったりする。少なくとも編集のこーじ山下よりは早い（断言）。



三好さやか嬢は、6月28日号の「ビッグコミックスピリッツ」にも掲載されていたぞ。

第3回（中級・上級）講評

まずは左記に記載してある通り、主催者側のミスで、申請の締め切り日に関して混乱を招いてしまったことをお詫びいたします。

さて、前回に引き続いての中級・上級コースの集計だが、前回に比べて、どれぐらい縮まってきたのか、そして誰がTOPを取ったのかを見ていきたい。

まず中級からだが、全国的に見てもかなりレベルが接近してきていることがわかる。その中でも目に付くのが、B、C地区の争い。

B地区は今回もNEZ氏が独占したが、C地区は、争いが激しかった！JUN氏、S.N氏の2人で何と全国TOPを収めたのだ！

そして上級だが、さすがに難しいコースだけに、全国的に見るとまだそのタイムにはバラつきがある模様。しかしこの上級でも、B、C地区ではレベルの高い争いが展開された。

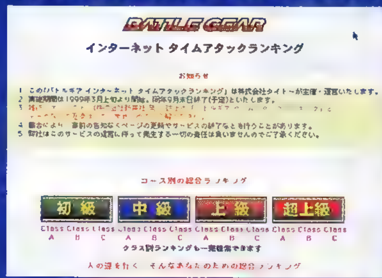
結果、全国TOPを勝ち取ったのは、B地区で第1回目から全部門を独占し続けている、NEZ氏であった。

ランキングされた皆さん、おめでとう！

そして、残念ながらここに入ってこれなかった皆さん、次の超上級でのエントリーを期待して待っています！　（ずるずる）

インターネットランキングにも注目せよ！

タイトーのオフィシャルホームページ内にある「バトルギアインターネットランキング」をキミはご存知かな？こちらは24時間いつでも登録可能なので、本誌だけじゃ物足りない人はこちらにも参加してみては？



タイトーのGM本部・NKN氏が、毎日苦心して作っているHP。みんな見てあげてね！

■アドレス
http://www.taito.co/jp/bg/



Congratulation♥ 第3回ランキング店舗 喜びのコメント

■カレッジスクエア（山形）
FATさん、全一おめでとうございます。元々スコアには鈍感な店なので大変驚きました。反省しています（笑）。次回も皆さん頑張ってください。（店長　武田）

■タイトーステーション名取（宮城）
当店よりバトルギア最速者が出たということで、私自身も驚いています。郊外店ということもあり、お客様の大半が車で来店されていますので、実車に近い操作性を持つバトルギアはレベルが高いのでしょうか？「最速は俺だ！」という方、待ってます！（店長　橋本）

■名古屋レジャーランド大高店（静岡）
5月13日（日）のバトルギア侍イベントに、多数ご来場いただきありがとうございました。JUN氏、UME氏の頑張りもあって実現した今回のイベントですが、今後も引き続き当店をヨロシクお願いします。大型筐体ゲームはかなり充実していますので、夏休みには遠征がてら遊びにきてください。なお、週末はコスプレ入場もOK！（支配人　大島）

各店舗の皆様、ご協力ありがとうございます。
次回集計でも、頑張ってください！

※車種の見方　<Aクラス>■JZA80…トヨタ・スープラRZ　■BNR32…ニッサン・スカイラインGT-R　■NA2…ホンダ・NSXタイプS　■CE9A…ミツビシ・ランサーGSR Evo.Ⅲ　■CN9A…ミツビシ・ランサーGSR Evo.Ⅳ　■CP9A…ミツビシ・ランサーGSR Evo.Ⅴ　■FD3S…マツダ・RX-7　■GC8…スバル・インプレッサWRX STI Ver.V(※タイプRも同様)　■GC8改…スバル・インプレッサ22B STI
<Bクラス>■ST205…トヨタ・セリカGT-FOUR　■RPS13…ニッサン・180SX　■S14…ニッサン・シルビアK'S　■DC2…ホンダ・インテグラタイプR　■FC3S…マツダ・サバンナRX-7∞
<Cクラス>■AE111…トヨタ・レビンBZ-R　■AE86…トヨタ・トレノGT-Apex&レビンGTV　■EK9…ホンダ・シビックタイプR　■NB6C…マツダ・ロードスター1.6　■NB8C…マツダ・ロードスターA Spec1.8

最速は誰だ！ 今回は3P拡大版でお届け！

BATTLE GEAR バトルギア

中級コース

A地区（北海道・東北・甲信越）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'45"244	GC8改	YAN	タイトーステーション名取（宮城）
B	2'51"540	FC3S	FAY	カレッジスクエア（山形）
C	2'59"223	EK9	FAY	カレッジスクエア（山形）

B地区（関東）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'44"585	JZA80	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
B	2'49"735 2'49"272（※）	FC3S	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
C	2'57"849	EK9	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）

C地区（中部・関西・北陸）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'43"852	GC8改	JUN	名古屋レジャーランド大高店（愛知）
B	2'49"637	FC3S	JUN	名古屋レジャーランド大高店（愛知）
C	2'57"799 2'57"535（※）	EK9	S.N MTY	アラジン富士店(静岡)/アミューズメントスペースガオラ(滋賀)

D地区（中国・四国・九州）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	申請なし	——	——	——
B	2'50"566	FC3S	NAO	セイタイトー高知店（高知）
C	2'58"304	EK9	MTY	楽遊楽座（岡山）

上級コース

A地区（北海道・東北・甲信越）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	3'28"921	GC8改	M11	プレイランドα+1　見附店（新潟）
B	3'42"306 3'40"950（※）	DC2	PAX DDK	ハイテク遊園ニュースター(山梨)/コスモエース白河店(福島)
C	3'49"503 3'48"991（※）	EK9	DDK	コスモエース白河店（福島）

B地区（関東）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	3'26"857	CP9A	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
B	3'36"739	FC3S	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
C	3'44"937	EK9	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）

C地区（中部・関西・北陸）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	3'30"275	GC8改	HYS	キャノンショット西大寺店（奈良）
B	3'36"807	DC2	UME	名古屋レジャーランド大高店（愛知）
C	3'45"276	EK9	UME	名古屋レジャーランド大高店（愛知）

D地区（中国・四国・九州）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	3'27"734	CP9A	TEL	ハスラー2（愛媛）
B	3'40"776	FC3S	KOU	フィエラ・ディ・ブローバ　ファンタジア（広島）
C	3'49"210	EK9	SIN	ジャンボパンチ希林（福岡）

お詫び

今回の申請締め切り日は5月28日（金）当日消印有効分までだったのですが、タイトーの公式ホームページにて、5月31日（月）消印有効分と記載されていたため、プレイヤーの方々、並びにランクインプレイヤーに多大なる大変ご迷惑をおかけしました。そこで、主催者側で協議の末、仮に31日（月）までの申請締め切りであればランクイン可能な3名のプレイヤーのスコアを、今回特別に同時掲載させていただく措置をとらせていただきました（5月29日～31日の3日間の間に、ランクイン可能な形で到着したスコアについては、スコアの横に※印が入っています）。今後このようなことが起こらぬよう注意していくとともに、改めて、心より深くお詫び申し上げます。（株式会社新声社、株式会社タイトー）

バトルギア侍がゆく！ SPECIAL

リポート：するする

■名古屋レジャーランド大高店（愛知）
■タイトーステーション名取（宮城）

なんと今回は、2店舗へ出張イベントを敢行！
前回は惨敗だっただけに、タイトーから
松桐坊頭氏に代わる新たな刺客が参上！
果たして、その結果はいかに!?



名古屋レジャーランド大高店

5月13日(日)

〒459-8003
愛知県名古屋市緑区大高字忠治大12-1
TEL 052-625-5630

まず1店舗目は、C地区の中級・クラスA、B&上級・クラスB、Cの計4部門でTOPを取った、愛知県名古屋市大高にある**名古屋レジャーランド大高店**に見参。

会場は、過去のイベントを大いに上回る**100人**近くものお客さんで埋め尽くされ、イベントが始まる何時間も前から、すでにバトルを展開している盛り上がりを見せていた。

午後3時、イベント開始。

今回の侍は、落ち武者になった(?)**タイトーの松桐坊頭氏＋源　大久保氏**が参上！まずは、ランクインした**JUN氏とUME氏**の表彰式から始まり、新見参の侍、源　大久保氏がデモ走行へと進んでいった。

デモ走行が終わるとJUN氏のタイムに挑戦。そして続けてUME氏のタイムにも挑戦。が、結果は**またも惨敗**！前回の高知に続いての連敗だけに、いよいよバトルギア侍も正念場！タイトー開発者最速の侍「世紀末覇者」を登場させるときがきたかも…。

続いて、お客さんと対戦するコーナーへと突入。一般参加者が2人の侍&私を相手に指名できる対戦を行った。

1人目は、源　大久保氏が超上級・クラスBで対決！だが、あっさり惨敗。ホントに侍なの、大久保さん？

2人目は、松桐坊頭氏が初級・クラスCで対決。見事勝利し、前回の汚名を挽回！

3人目についに私が対決。走っていないコースでの対決は…惨敗に。



今回は司会に徹していた松桐坊主氏だが、対戦では完勝！約束通り掲載許可！

4人目はバトルギア初級者と、突然指名を受けた編集部こーじ山下が、初級・クラスAで対決。接戦だったが負けてしまったのだ！

そして最後は、恒例の4人対戦コーナー。今回は、各クラスごとに予選を行い、その優勝者＋松桐坊頭氏の4人で決勝を行うというもの。このイベントで優勝すれば名前が誌面上に掲載されるだけに、プレイヤーも必死。

しかしその決勝は、特別ルールの「AE86オンリー」対決！コースは中級だったが、この特別ルールにとまどったか、結果は**松桐坊頭氏が優勝**！侍の意地を見せつけた格好となった（※よって、惜しくも2位だった**SHIGEPON氏**を掲載いたします）。

名古屋は、今までにない多くのプレイヤーが集まり大変盛り上がったので、我々もタイトースタッフも大感激。「バトルギアはまだまだこれからが本番！」という感じなので、同店の今後に大いに期待したい。



新たな刺客・源　大久保氏のあまりの不甲斐なさに、同店ランキングプレイヤーのJUN氏も、掟破りの辻斬りを敢行！



お客さんの温かい声援があってこその、このイベント。集まってくれた皆さんには、本当に感謝しています。



タイトーステーション名取

5月19日(土)

〒981-1225
宮城県名取市飯野字土城堀42-1
TEL 0223-84-9471

そして2店舗目は、A地区の中級・クラスAでTOPを取った**YAN氏**がいる宮城県名取市（仙台市の隣！）の**タイトーステーション名取店**に見参。

今回のバトルギア侍は、名古屋レジャーランド大高店で見事復活？を遂げたした松桐坊頭氏が再び登場！そしてバト・ガールも、本物のレースクイーンの三好嬢と、店頭ポスターでおなじみの八木嬢による、通称**「みっちゃんやっちゃん」**が華を添え、開始1時間前に店内を歩き回るPR活動を敢行。このPR活動が功を奏したか、ほどよく人が集まったところで、午後9時にスタート！

まずはランクインしたYAN氏の表彰式から始まり、そして松桐坊頭氏とYAN氏のタイマンバトルへ！

YAN氏がTOPを取った中級・クラスAで行われたバトルは、両者ともにインプレッサ22Bを選んでの激しいバトルを展開。しか～し、結果はYAN氏の勝利！**ここまでの侍の戦績は、全4回行って1勝3敗**。いよいよ崖っぷちまできてしまったか…。

続いて、恒例のお客さんとの対戦イベントへ。

まず1人目はいきなり私を指名！初級、シビック対決。久々の初級で不安だったが、私が勝利した。

2人目は、なんとこーじ山下を指名。またも初級・クラスAでの対決だったが、速いスープラを選んだE・J氏がぶっちぎりでゴールし、勝利した。



バト・ガールとのポラロイド撮影会が各会場で大好評。記念に1枚せひ！

3人目は、松桐坊頭氏を指名。中級、FC対決となったが、結果は松桐坊主氏が安定した走りを見せ、勝利した。

4人目は、なんとランクインプレイヤーのYAN氏が、レベルゲージ狙いでバトガールとの対決を挑んだ。指名されたのは八木嬢。八木嬢は22BATで、YAN氏のシビックと対決！さすがに勝つのは難しかった…。

5人目は、バトルギア初心者のガローネ氏が、現在免許取得中のバト・ガール、三好嬢を指名。FDのATとシビック対決となったが、快調に走ったガローネ氏が勝利した！

そして最後の対決は、なんと同店の店員さんと松桐坊頭氏との対決。初級、22B対決となったが、ATで走った松桐坊頭氏が勝利した！

バト・ガールとの対戦やポラロイド撮影会などもあり、今まで以上にアットホームな雰囲気に包まれた仙台・名取市のイベント。次回はいよいよ大トリとなる、B地区（関東地区）店舗へ見参だ！お楽しみに！



スコア申請時よりもさらにタイムを縮めているYAN氏。バト・ガールとの記念撮影に思わずニッコリ。



仙台・名取の皆さんのアットホームさに包まれて、とっても楽しいイベントになりました。牛タンも美味しかったぞ！

朗報！ なんと、プレイヤーの熱い要望により、タイムアタックランキングバトルの延長が決定！ウワサのコースを対象に、7月～8月の夏休み期間に集計開始！詳しくは次号の本誌「バトルギア」記事、表紙ウラのタイトーADを必見！

コンスポ

世代を越えた名作ががっつりと一本に！

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

往年の名作を最新のシステムでリメイク！その結果…。

担当：田渕健康

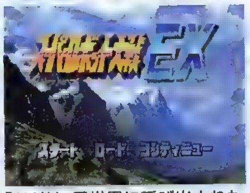


ていうか

この号が出ているころは既に店頭に並んでいると思われるPS版「スーパーロボット大戦」ですが、おそらくロボっ子たちはとっとと購入を済ましていると予想されるわけで…って、君は買ったたか!?

このシリーズ、買う奴ァ無条件で即買い、ロボ物に興味の無い人はそのまま素通りと、極端に評価が分かれてしまうゲームなワケです。んが、しかし！中には「今までシリーズ通してやってきたけど、もうマップ兵器で50回もクイックコンティニューするのはいやン」とか「なんで命中率5％で攻撃が当たるんだよ！パイロットやめて山師にでもなったほうがええんと違うかてめえ?! ああん！」とか激昂した過去が頭をよぎり、いまいち手を出しかねている方々もいるやもしれぬ。

ここでは、商業誌の原則に則り、「スーパーロボット大戦コンプリートボックス」略してコンボの美味しい所だけを紹介し、迷っている方々がまんまと購入してくれることを目論んでいきたいと思う所存。



「EX」は、異世界に呼び出された揚げ句、国家紛争のとばっちりを受ける話。



「第3次」は、おせっかいで有り難迷惑な宇宙人とのイザコザを描く。



「第2次」は、人類の行く先を憂う、先走りなマッドサイエンティストとの戦い。

白目が無いブライトに会えるぞ

「第2次」「第3次」「EX」共に、システム的にはPS版「F」に則したものとなってます。ちなみに「第2次」のシナリオはファミコン版のもので、ゲームボーイ版の「G」とは別物だから注意。ドモンもウッソ少年もいない世界だ。

システムがリファインされたおかげで、第3次の時に誰もが痛感した「コン・バトラーVじゃ一生シロッコにカスらねえ〜」といった絶望感を感じることなく、プレイヤー諸氏のニーズに合わせた軍団設計＝パワーアップを施すことができるのが一番の強み。お気に入りのユニットは金をかけてバキバキにパワーアップしてしまおう。

精神コマンドも三作通して「F」に準じた変更を受けている。「F」をプレイしてなかったちびっ子たちは、取説をしっかり読み込んでないと取り返しのつかないことになるので注意しとこう。

登場キャラが全員喋る！というのも「F」以来のウリだが、今作でも気合の入ったベシャリが楽しめる。原作のあるキャラは勿論のこと、オリジナルキャラにも豪華なキャスティングが施されている。

ボイスと言えば、「EX」に登場する魔装機神系のパイロットの殆どは、今作で初めてキャスティングが判明することになった。メイニアどもは巧妙な配役をムフスと楽しんでみるがよかろう…っていうか、この調子でとっととと「魔装機神」を移植してくれよな、と強く進言しておきたい。



魔装機神系のパイロットにキャラ別テーマが入ってないのがガチ無念?

おまけ(?)も充実〜

本作にはゲーム本編に加え、各種データをむっちりと盛りこんだ「History of Super Robot Wars」なるデータベースが付属している。

恒例のキャラ・ロボ辞典やカラオケモード、設定資料集に加え、お気に入りのユニットを選んで、大○略気分で友達と対戦できる「バーチャルスタジアム」も収録されている。

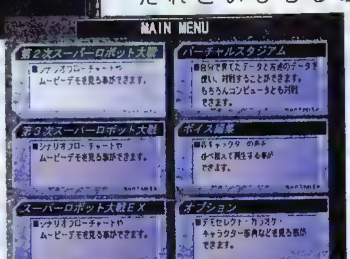
鉄壁をかけて防御したグレンダイザーはゲッターGの熱血シャインスパークに耐えることができるのか? ビルバインはνガンのフィンファンネルから逃げ切れるのか? など、ちびっ子たちの素朴な疑問に答えてくれる粋なモードであると言えよう。

一枚のCDに三作入ってます＝一作ごとの密度が薄いんじゃねえの?と不安になる親御さんもおられるかもしれませんが、心配ご無用。各作品ともに問答無用に濃く、むっちりと遊び倒せます。一日一マップクリアしても、余裕で4カ月は遊べます。ひ〜。

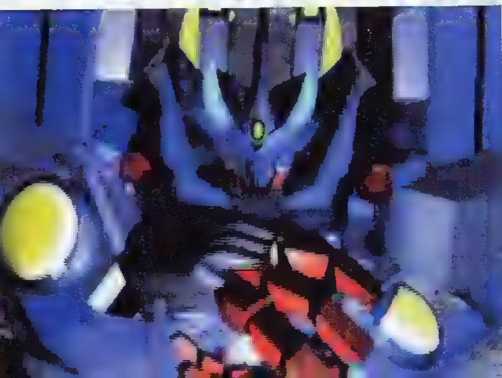
さらに、お馴染みマルチシナリオでルート分岐もかっつり仕込まれておりますので、さらに繰り返して遊んでもらう運命が待っています。

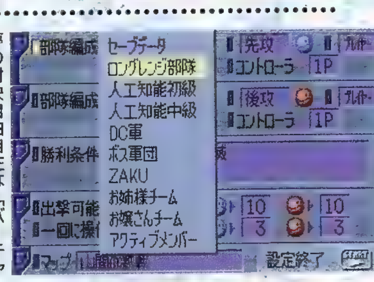
戦闘時の読み込みはCDロムの宿命なのか、と、思わず夜空を仰ぎ見たりしちゃうかもしれませんが、以前PSで発売された同シリーズ群のソレよりは断然早いので、そこまで気にすることはないかな。

あと、ゲーム中に流れる曲調が全体的におとなしめになっているのが特徴と言えば特徴。「第4次SS版」や「魔装機神」時に聞くことができた、必要以上に勇ましいベードラ連打の熱血アレンジはおさえられていますが、「落ち着いてプレイしたいな」という方にはいいかもしれません。



ほれ、こんなにオマケが。





夢の対決自由自在な「バーチャルスタジアム」。

この調子で魔装機神も…としつこく言っておきたい。

音楽は人類の友なり

パカパカパッション

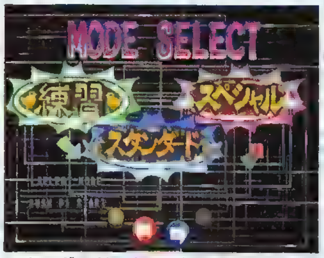
リズムもボタンもパカパカ快調！
ついでに頭もパカパカだ。

担当：K-TAN



自分にあったモードを選べ！

プレイするときは「練習」「スタンダード」「スペシャル」の3つから選ぶことができ、自分にあったペースで楽しめる。「スペシャル」から始めるのもありだが、一曲が長いので、「よーし、終わったぜ。ちょいと一服するか」なんて余裕を見せていると、ミスの山が築き上げられる。最後までねばろうな。



スタンダードの中にも初級はあるので、いきなり選んでもいいぞ。

遊び方はこうだ！

画面の両端には、横長の細い棒（バー）を、ハンバーガーのように幾重にも積み重ねられた、長方形の黒いタワーがある。1P側なら左側、2P側なら右側を注目しよう。ここに黄、赤、青、緑のバーが配置され、その色に対応したボタンを音に合わせて、テンポよく押していくのだ。上から下に白いバーが流れてくるので、その白いバーと色のついたバーが重なりあったときに、ボタンを押せばいい。簡単でしょ？白いバーは、下に行き着くと再び上から流れてくる。これが繰り返し行われる。下に流れ着くまで集中して見ていると、上に戻ったときに見失い、色つきのバーを押すタイミングが狂ってしまう可能性がある。すぐ上を見る癖をつけたほうがいい。

コントローラーのボタン配置は、十字キーの左が黄、下方向が赤、×が青で、○が緑になっている。これらのボタンを押すと、タワーの一番下にある4色の玉が反応するぞ。確認してみよう。

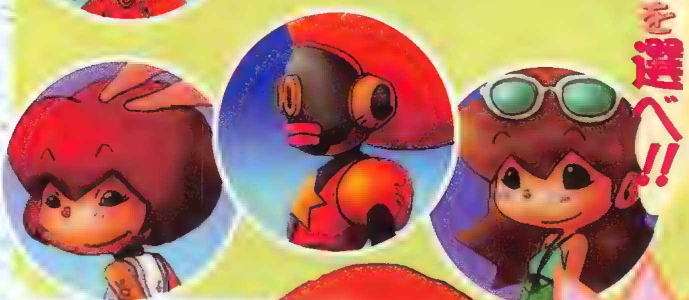


曲によって白いバーの流れるスピードが違う。臆することなかれ。

好きな楽器を選べ!!

ステージのモードを選んだら、今度はどの楽器を選ぶかを決めよう。楽器は「ピアノ」「シンセ」「キーボード」「ギター」「ドラム」「ブラス」などからなっている。この楽器選択にも「初級」から「上級」まであり、「ピアノ」や「シンセ」は初級クラスが多く、「ギター」と「ドラム」は上級者向けになっている。2人同時プレイで、ちょっとしたバンド気分も味わえる。







タイミングも3種類ある

色つきのバーの位置でボタンを押すことができても、それがベストとは限らない。押したタイミングにも「ナイス」「グッド」「パーフェクト」の3種類あり、「パーフェクト」が最高ランクになる。この「パーフェクト」は、演奏終了後の「パーフェクト率」に影響するぞ。「グッド」以上で成功すると、色つきのバーは横へ弾き出される。

ここで、画面真ん中にある「キープアウト」に注目してくれ。演奏中に「ミス」をすると、キャラの下から色つきのバーが蓄積され、どんどん上に押し上げられていく。そして、色つきのバーが「キープアウト」の位置に達すると、ゲームオーバーへのカウントダウンが開始される。カウントは3秒前から始まるのだが、実数よりはかなり猶予がある。この猶予の間に失敗せずに押していくことができれば、見事復活することができるのだ。どんどん成功していけば、下に降りていくぞ。ミスをしてもあわてず、落ち着いてリズムを取り戻そう。2人でプレイしているときは、隣の人のあわてぶりが面白いかもね。



うおおっ!?ずんずんとただいま上昇中。はたして復活はなるのか？

ちょっとしたコツを教えましょう

ボタンを押すときは色で判断するより、バーについている「くぼみ」を見たほうが認識しやすい。これは、コントローラーと照らし合わせてみるとよくわかるぞ。例えば、黄色のバーをみると、一番左側に「くぼみ」がある。コントローラーも、十字キーの左だ。これが青のバーであれば、真ん中よりも、少し右側に位置したところにあるのがわかる。初心者の人は色だけで判断しがちなので、この「くぼみ」にも注目してみるといいだろう。



よく見るとくぼみみたいなのがあるでしょ？判断材料にしてみてはどうかな。

満を持して登場！今後の展開も見逃せない!!

カルドセプト エキスパンション

ＳＳで好評を博した新感覚ボードゲーム「カルドセプト」に追加要素を加えたＰＳ版が発売。

担当：C・LAN



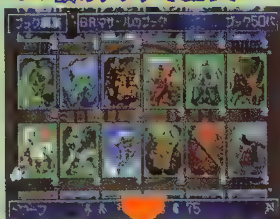
カードゲームとボードゲームの融合

「カルドセプト」は、モノポリー系のボードゲームをベースにしたカードバトルゲーム。97年に発売されたSS版は、斬新なゲームシステムや美麗なカードグラフィック、また純粋にトレーディングカードとしても楽しめるとあって、ゲームファンに高い評価を受けた作品である。

そのカルドセプトに新マップや新カードを追加したPS版「カルドセプトエキスパンション」がこのたび登場！

今後もマップデータなどがCD-ROMで供給されていく予定なので末長く遊べそうだ。

50枚のブックで勝負!



初めに50枚のカードを与えられる。これが君の手駒だ。

全300種以上のカードを君は集められるか？

ボードゲームとして奥深い戦略性を持つカルドセプトだが、トレーディングカードとしての魅力も大きい。マップをクリアすると、順位に応じた枚数の新カードが手に入る。こうしてゲームを繰り返し、カードを集めながらブックを強化していくのだ。

一人用のストーリーモードに加え、同じブックで最大4人までの多人数プレイも可能。人間同士の熱い駆け引きが楽しめるほか、カードの交換（トレーディング）もできる。有効に活用してコンプリートを目指そう！

ゲームを終えて新カードを入手!!



1ゲーム終わると新たにカードが手に入る。さっそく編集！

---ゲームの流れ---



1 ダイスの目に従ってマップを移動していく。すべてのチェックポイントを通過して城に帰るのがとりあえずの目的。

2 空白の土地に止まったらクリーチャーを召喚できる。その土地は自分のものになり、総魔力がアップする。

3 ライバルの土地に止まったら、通行料を払う。それがいやならクリーチャーで侵略。勝てればその土地が手に入る。

4 マップを一周すると土地の価値に応じた魔力（お金）がもらえる。これを繰り返して総魔力を高めるのが目的だ。

土地を育てて通行料UP!!



レベル5で地形効果はHP＋50。止まるとヤバイ。

土地のレベルを上げると価[illegible]ラスされる。さらに同エリア[illegible]

クリーチャーと土地の属性を合わせよう



地形効果を活用すれば守りはより堅固なものになる。

クリーチャー[illegible]せると「地形効果」が得られ、クリーチャーのHPがUP。隣接した味方がいればSTが[illegible]



ギャルズアイランドトレーディングカード

アーケードゲームの歴代ヒロインたちがトレカになったぞ。
メーカーさんからのイラストはもちろん、
豪華作家陣による描き下ろしイラストも多数。
どんなキャラがいるのか確かめてみよう。

＜豪華！描き下ろし作家陣＞
ことぶきつかさ、司淳、きみづか葵、思い当たる、伊藤真美、G=ヒコロウ、道満晴明、マイケル原腸、さいとうつかさ、鎧良寿、あきよしよしあき、藤の宮深森、山田秋太郎、花屋敷ぼたん、吉崎観音、あかつきごもく、神崎らいむ…他



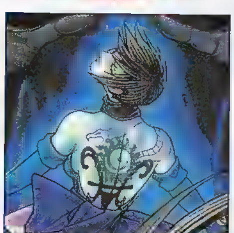
予約受付中
8月20日発売予定

ギャルズアイランドトレーディングカード
価格：5402円　送料：E
商品番号：A&G-04B
ボックス販売のみ（10枚入りパック15パック入り）

SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝 色—SHIKI—Tシャツ

7月9日
発売予定

色の背中に描かれている、入れ墨がTシャツになって大登場！　次号のグッズプラザでどんなデザインなのか発表します。お楽しみに!!



SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝　色 Tシャツ
価格：1890円　送料：E
商品番号：SS-232
サイズフリー

犬福マスコットキーホルダー

かわいい犬福とちび福のキーホルダーが新登場!!　おんぶタイプとくわえタイプの2種類あるので、どっちにするか迷うよね。

おんぶタイプ



犬福マスコットキーホルダー（おんぶタイプ）
価格：819円
送料：C
商品番号：VD-15

くわえタイプ



夏コミ初登場！

犬福マスコットキーホルダー（くわえタイプ）
価格：819円
送料：C
商品番号：VD-16

3本　　　猫君保P



蘭宮涼 Illustration ナコ&リムグッズ

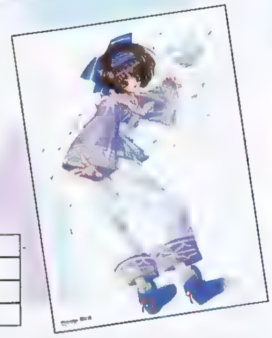
ナコルルとリムルルを描かせたら業界屈指！の蘭宮先生。ポスター、テレカ、マグカップとどれも大人気につき在庫切れがちなので、見つけたら即GETしよう。



蘭宮涼ナコルルポスター
価格：1365円　送料：E
商品番号：SS-227
B2サイズ



蘭宮涼ナコリムマグカップ
価格：893円　送料：F
商品番号：SS-230
陶器製



蘭宮涼リムルルポスター
価格：1365円　送料：E
商品番号：SS-228
B2サイズ



蘭宮涼ナコリムテレカセット
価格2600円　送料：A
商品番号：SS-229
50度数テレカ2枚組　台紙付き

© SNK 1998

ゲームミュージックCD バトルバクレイド

常に高いクオリティのシューティングゲームを送り出してきたエイティングの最新作『バトルバクレイド』。その熱く重厚なサウンドを詰め込んだCDが、マルゲ屋と読者サービス部通販でのみ入手可能だ。

ゲームミュージックCD バトルバクレイド
価格：1890円
送料：E
商品番号：SGCD-0008

© EIGHTING 1999

読サビ、マルゲ屋のみの専売商品です



グッズプラザは便利なインターネットでの通信販売も行っております。
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/
このアドレスからグッズのページへアクセスしてください。皆様のご利用をお待ちしております。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご注文の際には、通信販売の方法をよくご確認うえ、ご注文ください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個まで	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	100円
	4個まで	200円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	何個でも	800円
H	何個でも	無料

注文例：犬福マスコットキーホルダー（C）2個………400円
色Tシャツ（E）　1個………500円
蘭宮涼ナコリムマグカップ（F）　1個………800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（F）の800円になります。

お問い合わせ先：読者サービス部　0120-531917（月～金：AM10:00～PM5:00土日祝休み）　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがマルゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のマルゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。



トークジョッキーとして活躍する小森まなみが贈る「こころ」の処方箋！

こころが元気になる31のヒント

著：小森眞奈美

7月5日発売予定

本体価格 1,100円+税

著者プロフィール

10月16日、東京生まれ。ラジオのトークジョッキー。歌手、声優、作詞家、エッセイストとしても活躍中。キングレコードより現在までに10枚のオリジナルアルバムをリリースしている。毎週ラジオ番組に送られてくる数千通を越すすべてのリスナーのお便りを読破。医師であった亡き父の影響を受け、目指すのは「心のお医者さん」。彼女ならではの語り口で電波にその想いをのせている。現在、文化放送「君がそばにいれば」、東海ラジオ他ネットの「RADIかるコミュニケーション」を含む4本のラジオ番組のレギュラーパーソナリティを務めている。また、99年春には初の個展「ことばの花束展」を西新宿ギャラリーで開催、好評を博す。著書には「こころのおくすり」（主婦の友社）他がある。



1日ひとつ。31日で1か月分。ゆっくりじっくり、読んでください。
″そうか。こうすればいいんだ″とあなたのこころが元気を思い出します。

発売記念サイン会決定！第一弾

日程	地域	書店名	住所	連絡先
7月11日	名古屋	星野書店 近鉄名古屋店	名古屋市中村区名駅1-2-2 中部近鉄百貨店名古屋店8F	052-581-4796
7月17日	神戸	ジュンク堂 三宮店	神戸市中央区三宮町1-6-18	078-392-1001
7月18日	大阪	丸善OCAT店	大阪市浪速区湊町1-4-1 大阪シティエアターミナルビル5F	06-6635-3225
9月19日	東京	書泉ブックマート	東京都千代田区神田神保町1-21-6	03-3294-0011(代)

★上記以外の地域でも予定中！　次号のゲーメスト、ラジオ等、ファンは要チェックだ！

ギャルズアイランドトレーディングカード

Gal's Island Trading Card

価格
1パック　343円（10枚入り/税別）
1ボックス　5,145円（15パック入り/税別）

ギャルズアイランドトレーディングカードのヒ・ミ・ツ 第一回

ナコルル、春麗、ワルキューレ、藤崎詩織など、アーケード界の人気ヒロインが描きおろしも沢山含めて勢揃い！　マニアの間で話題の「ギャルズアイランドトレーディングカード」、発売が夏に決まって現在、鋭意制作中。さて、天下一ゲーマーの店・マルゲ屋では1BOXお買い上げの方に、G=ヒコロウさん描きおろしのマルゲ屋特典カードをプレゼント！　楽しみに待っててね！

8月20日発売予定

夏のコミックマーケット56
新声社ブース〔西館4ホールB6〕にて先行発売！



©CAPCOM CO.,LTD
イラスト／G=ヒコロウ

全国書店、玩具店、カード専門店及びマルゲ屋、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用ください。　通販のお申し込み先：フリーダイヤル0120-531917（月～金/10:00～17:00）または E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp
新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5 : NO.10
ハルマゲメルティ
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/



☆ホントは優しいD・メルティ。その優しさが後に悲劇を生むことになろうとは、誰が予想できただろうか。

7/30号 ゲームイベント 優先券

新作グッズ紹介

ゲームミュージックCD
バトルバクレイド

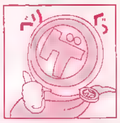
☆エイティングの最新STG『バトルバクレイド』の音楽CDが早くも登場！オリジナルサウンドはもちろん全曲ステレオ版のコンプリートサウンドも収録!!



他では手に入らない読サビ、マルゲ屋のみの専売商品だぞ!! ©EIGHTING 1999

7月もマルゲ屋全店延長大セール！ 天下一ゲーマーの店

㋘屋瓦版



「マルゲ屋マン、どデカいマルゲ屋の袋抱えてどうしたの？」

「好評に付き7月末まで決算大セールが延長されたということで、行ってみたらびっくり！本当に特価世界であった。あまりのプライスダウン加減に衝動買いに走るとこだったが、そこは理性でナコリム湯飲み10セットキープに抑えておいたぞ」



「それを衝動買いって呼ぶんだよ、現世では。でも、そんなバーゲン調子じゃもう品物なくなっちゃうんじゃないの？」

「あまりの人気で売り切れてしまったゲームグッズも日々再入荷しているそうので問題なし。安心して買い漁れい」

マルゲ屋からのお知らせ
神保町店の閉店時間が、20：00になりました。まちがえないでくださいね。

転化の術！マルゲ屋リニューアル？

「この夏、マルゲ屋札幌店、仙台店、神保町店が変わります。札幌店、仙台店は同人専門店になるそうです。神保町店はちょこっとだけ改造の予定で、深く…静かに…進行中」

「まだ詳しい事は明かせないらしいな、さすがマルゲ屋。秘密があるから面白い」

仙台&札幌 同人新世紀

「マルゲ屋仙台店&札幌店で同人誌がお求めやすくなります。それは7月から同人誌500円お買い上げ毎にスタンプが1コもらえる『同人誌専用メンバーズカード』が登場するから！」

「ようするに『500円の同人誌ではスタンプがたまらない、ならばもう一冊』というスタンプトラップにかかることはないわけだ。買おう、安心して今すぐ買おう！」

まだ間に合うぞ『八神庵CD』発売記念 安井邦彦サイン会

KOF'99発売も近いということでマルゲ屋では、人気キャラ八神庵の声優安井邦彦さんサイン会を開催。ここで参加方法を再度紹介します。

●安井邦彦さんサイン会日程
7月10日（土）名古屋店、11日（日）梅田店、18日（日）神保町店

●参加整理券入手方法
①SNKキャラクターコレクションシリーズ八神庵 ＋ サイン会対象商品1品
サイン会対象商品八神庵以外のSNKキャラクターコレクションシリーズCD／ネオジオDJステーションシリーズCD／KOF関連CD
②八神庵オリジナルドラマCD
期間内に、サイン会実地予定店で上記①又は②のどちらかをお買い上げに付き、参加整理券を差し上げます。
※詳しくはサイン会実施予定各店にお問い合わせ下さい。

㋘屋イベントスケジュール
※すべてPM2：00から開始予定です。

7月4日（日）	
神保町店	ソウルキャリバー
札幌店	SS版デスクリムゾン
仙台店	PS版あすか120%FINAL
名古屋名駅店	月華の剣士2
大阪梅田店	ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE
7月10日（土）	
名古屋名駅店	安井邦彦サイン会
7月11日（日）	
神保町店	ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE
札幌店	ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE
仙台店	ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE
名古屋名駅店	ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE
大阪梅田店	安井邦彦サイン会

マルゲ屋日記 コミュニケーションノート編

☆書き込み数が多く、交流が深まりチックで絵も多い、と評判の神保町マルゲ屋コミュニケーションノートも今やなんと現在126冊目に突入。毎日熱心に書き込みに来てくれるみんなありがとう！初来店した人はなにかしらノートに足跡を残してくれよな（場所がわからない人は涼しげな目をした店員に聞いてくれ！）。

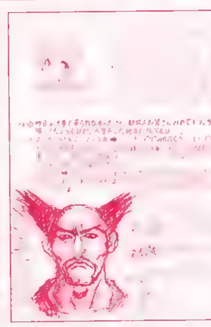
本日はその膨大かつ貴重な記録から少しばかりを抜粋して紹介してみたい。

●はじめて来ました。…愛知県から。ノートの絵のレベル高いですね、また今度来たいです。

●ビリー革ジャン一着購入。合わせて四着持ってるオレって一体…。

●店内に入っていきなりBGMが「ドリルでルンルンクルルンルン」ですか…（汗）。

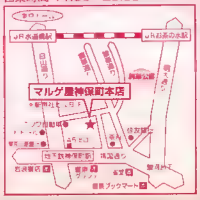
●犬福を求めて来店しました。ぬいぐるみマジでたくさん作ってください（命令）。また来る。その時までに用意しておいてくれ。



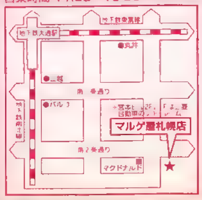
➡きれいな絵や熱い文章がバリバリ書き込まれている！

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

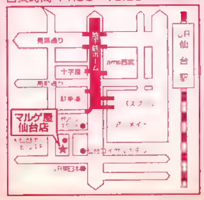
神保町本店
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F
TEL 03-3293-9325
営業時間 11:00〜20:00



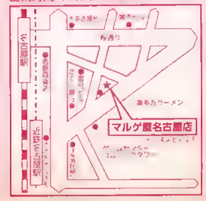
札幌店
〒060-0062
札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F
TEL.011-233-0238
営業時間 11.00〜19.30



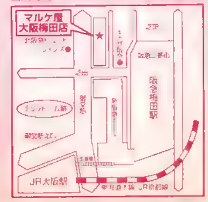
仙台店
〒980-0021
仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリヒル1F
TEL.022-712-4787
営業時間 11.00〜19:30



名古屋名駅店
〒450-0002
名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズヒル2F
TEL 052-583-2970
営業時間 11:00〜19.30



大阪梅田店
〒530-0012
大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F
TEL 06-6359-7751
営業時間 11.00〜20.00（第3日曜定休）



ゲーセン浪漫 持ち込みの時代

このコーネルは、ゲセッ子たちの目からウロコを落とさせるために東奔西走してみるような感じです。今昔のゲーセンの推移や明るい未来を漠然とかき抱いてくれれば本望ということです。

黒子万歳

C・LAN（以下航空騎） 最近はDDRリンクバージョンや全日2、所謂ジャイグラのような、メモリーカードやビジュアルメモリーなど外部入力機器を活用できるゲームが増えてきたゆえ、そのへんをこってら～と議論したいと思うがどうかね？

田渕健康（以下兵物語） へい、ようがす！（擦）

航空騎 我の記憶を辿っていくと、初めてかようなシステムを取り入れたのはネオジオだったと思うが。

兵物語 ヴィディオ屋で本体をレンタルしてた時代ですね。家でガッツリ練習、しかるのちメモリーカードにセーヴ、しかるのちゲーセンで自慢げに最終面からスタート、エンディングを披露して周囲の視線を釘付け、という寸法が予想されましたが。

航空騎 だがゲーセンでの実態は…使っているヤツぁ、見たこと、あ、ねい！という感じではかばかしくなかったようだったな。普及率の問題もあってか、みるみる駆逐され、今やスロット付きのMVS筐体もめっきり見なくなったよのうさなあ。

兵物語 本体持ってた僕はサムライとかで全キャラのエンディングを見るのに手間省けて役立ちました。

航空騎 実は編集部的にもけっこう世話になったさね。餓狼SPのリョウサカ、龍虎2若ギース攻略には欠かせぬ一品といえた。覚えておくといいだろう。

兵物語 毎回自力で出すのは骨が折れましたからね。家でコンチクショーとばかりに遊び倒していた輩には需要があったと思います。

航空騎 外部入力装置と言えば、昔セガとかが「ゲームカード」なるシステムを導入しておったな。筐体横に差込口があって、貨幣突っ込むよりもちょっぴりお得なのが味噌～ルだ。

兵物語 1000円で12度数とか…。ちなみに今でもタイトーのデカイところには置いてありますよ。

航空騎 ほひゅス！それは知らなんだ。

ゲムカには古の逸話があってな。かつて我が一介の学徒だったころ、ファンタジーゾーンのカードが欲しくて欲しくて歯軋りを繰り返す毎日だったんで、電車で40分かけてとあるセガ直営店へ出奔、見事カードを手に入れて、家に帰ったわけだ。

兵物語 ふむ。

航空騎 その直後のことだった。我の地元、ハイテクセガ大宮にもカードが導入されやがった。「往復電車賃740円ヘイ！バイバック」と叫んでみたものの、結局それは返ってこなかった。

兵物語 まあいいじゃないですか。カードも手に入ったんだし。

航空騎 これには続きがあってな。カードを買いに行ったその店は、この前つぶれたすぐそこの御茶ノ水セガだったんだね。運命の不思議を感じずにはいられぬこと山の如し、といったところか。

兵物語 この界隈で唯一バトルトライストとFV2が入荷したあのセガでしたか。こりゃしてやられました。

神保リックメグリー



兵物語 ここで唐突に、編集部近辺のゲーセンを巡り、DDRリンクやジャイグラの外部情報端末持ち込み状況を観察しに行くことを提案したい所存でありますが…。

航空騎 よかろう。

兵物語 さっそくやってきました。ここは御茶ノ水駅前の「CONAN」。テクモのロケをやってたことで密かに有名な、歴史を感じるたたずまいの店です。

航空騎 我もここに雷牙をやりにきたことがあったな。ではDDRへ向かいつつ。ステップ編集ッ子たちの舞踏を凝視してみるか。

兵物語 人付きはそこそこいいですね。しばらく見てみましょう。

（…30分後）

航空騎 メモカ使用者はゼロ、と。これをどう見るね？

兵物語 企画ぅ、倒れ～って感じですか～、と思ってみたものの、サラリーマン層の多い店ですからね。「俺のステップ略俺ステ見とくう？」というハイプレッシャーなダスっ子はここには少ないんではないでしょうか。

目隠し一本足でパラマックスをクリアするよーな強者が集う新宿チル子では、「スチャス」とグレーのプラスチック片を懐から取り出しつつ、さっくり挿しつつレッツァ、ダンス！てな輩もけっこういましたよ。

航空騎 ほふムソ。では隣の「ON」に行ってみるか。

兵物語 ここも年輪を刻んだ風格をこれでもかというほど発散していますね。あ、あるのは普通のDDR2ndでした。

航空騎 現在PM10：30ということもあるが、この店はなんかこう、水をうったように静かで人がまばらさね。

兵物語 2Fへ行ってみましょう。お、ストⅢ3rdが入ってますよ。

航空騎 しかし、客は奥でマージャンやってる一人のみ。場所柄か、夜の都心部の侘しさがこみ上げるさなあ。

兵物語 筐体のほとんどがナムコのコンソレットというところも哀愁を誘いますね。

航空騎 3rdの穴場発見！（擦）という結論を得たところで、次へ行くとするか。

兵物語 かつてゲーメストに広告を出していた「ミッキー」に来ました。このあたりでは唯一の50円ゲーセンということもあり、特に学生に人気の高い店です。ここにVM対応のジャイグラがあるという極秘情報を入手していますが…。

航空騎 む、いきなりぜんじさん発見。クレイジータクシー通称「狂タク」をのびのびとプレイしておる。

兵物語 バストアムーブ2のロケを尻目に、ジャイグラに向かってみましょう。

航空騎 ほう、これが噂のブツか。ってVM挿し込み口がどこにもねえゾ、あ～ん？

（筐体下を覗き込む）

兵物語 ほんと、どこにもないッスね。あ、あった。上ですよ上。1P側のモニテルの上に2つあります。

航空騎 「インターフェースは下方面」という、我らの先入観を粉微塵にする巧妙な仕掛けになっていたか。

兵物語 でも2P側からVM使って乱入した際、ヌラリ、あ、クネリと伸びた手が1Pプレイヤーの視界を遮断してしまわないかとの危惧で今頭が一杯です。

航空騎 背後から上を通せば問題なかろう。ちとマヌケ～ル公爵な構図ではあるがな。

先走りスクォーカーズ

兵物語 でもこういうゲームが増えてきたのはなんとなくいい傾向じゃないすかね。

ジャイグラではVM使ってチャンピソになると、そのキャラがラスボスになるそうですが、こういう「プレイヤーの個性」が生かせるシステムは新しいアーケード界の新しい方向性を切り開くことになりますよきっとスピ！ま、定着すればの話ですが。

航空騎 そなかじで、今後もナオミタイトルには特に期待大でR、ということさな。

兵物語 カプコンの船水さんもインタビューで言っていましたが、例えばジャス学2なんかナオミで出たら、高校名やら校章やら制服やら、自在にエディットできたりとか。

航空騎 ある者はウッハリ、ある者はダラじゅる、またある者はニヤピクキラーンとそれぞれの楽しみ方ができるオツなシステムであるな。

兵物語 トゥハチやらきら校やら漢塾の制服が氾濫したり、「○○校のやつら、今日こそはハァーブッ殺ース！（高拍子&無抑揚）」といった論争が激化そして大規模な学園戦争に発展、教育委から厳重　あ注意！といった事態はKMT（困ッティア）ですけどね。

航空騎 ハハハ、田渕君はせっかち君だなあ。

兵物語 そっか。ムハ～ァ。

（つづく）

猛者通信

■発　行■
1999年7月30日
第17誤兎

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

古今東西南北朝の時代から、バスはストラクチャーにつくと言われているが、日常をよく観察してみると、人間も寄りそえるブツを好むことがよくわかる。ストラクチャー好みはバスなんぞではなく、脊椎動物全般に見られる傾向だったさなあ、との感銘を禁じえぬ。

★猛者通信HP始めました！
http://www.shinseisha.co.jp/



最新釣法の「寝釣り」、疲労も取れて一石二鳥，

寒キャプ選手権 結果発表!!（凄擦）

宿命に抗いし風雲の闘士たちよ
導きのままに舞い上がれ

「寒キャプ選手権・宿命〜（中略）〜がれ」に多数のご応募あーりがたぅ！っぺれ!!厳正な厳選により優秀作品を発表となった。心してみるがいい宿〜（略）〜たちよ!!

東京都　ワおりあの作品



獣を従わせる侵略者は、季節感のなさが災いするであろう。



ここで前髪を切っておくと、だいぶ楽になる。

講評　ギャグ系できれいにまとめてある。虎&河童で、クリーチャー2体を脇役にしている発想がよい。

岡山県　佐伯凛の作品



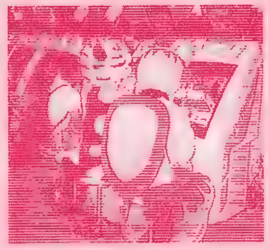
いかなる場合だろうと俺は必ず勝つ!!陸の上だとちょいと厳しいが…。



歌声が導いてくれる。力の名を持つ狩人を。

講評　マイトの寒キャプを27個も送りやがったが、皆一定レベルの寒さを保っている。才能ありと見た。

神奈川県　上杉太郎の作品



虎と河童がバスケのゲームをしています。
虎「うわー、点をトラれたー！」
河童「わーい、カッパー！」



勢力争いを繰り広げるサイキッカーたちに、今一人の少年が推理力を武器に立ち向かう。
「マイトさんは名探偵！」

講評　ふむ、なかなか。というか無茶寒ッ！セリフが洒落てやがるのが心憎い。よくやった餓え過ぎ君。

北海道　広石厚也の作品



この戦いの先には何が待っているのだろうか？
――答えはただ、その胸の内にのみある。



そして彼は今日もサイキッカーを狩る。
たとえ食えないとは分かっていても。

講評　ひたり系と見せつつ落とすマイトはほどよい寒さ。本人曰く「ぬるキャプ」とのことだが、なかなかどうして。

これにこりずに、次なる寒キャプ選手権があったときにはガツガツ送っちゃってくれよ。未定だがな。

誰よりも速く走るための第一歩！

ドライブはじめました

アーケードゲーム初心者講座

ドライブゲーム編　最終レグ～速く走るために～

ー第20回ー

担当：ずるずる㊐

今回で最終回となる「ドライブゲーム編」だが、最後は「ドライブゲームを上達するためにはどんなことをしていく必要があるのか？」について考えていきたい。

ドライブゲームでいう上級者とは、普通は速いタイムで走れる人のことをいうのだが、今回の講義の中では、ただ速いだけでなく、「その速く走るための方法を早く探せる人」をその定義としたい。

その昔、まだ2DCGで作られていた頃は、発想の良い人がその方法を見つけていたので、ドライブゲーマーのスコアラーはゲーマーが多かった。だが、最近はリアル指向↓3DCGで作られるようになり、ゲーマーよりは〝車の走らせ方を知っている車好きのスコアラー〟が多くなってきている。

となると「本物の車を速く走らせることができる人がハイスコアラーになれる」と思うのだが、フタを開けてみると、ゲーマーのほうが速く走れてしまうのである。

この事実を「ゲームだから、センスが必要なのだ！」の一言で片づけてしまってはいけない。上級者が速く走るためにどんなことをしているのか？その過程を追いながら、上達するためのコツをつかんでいきたいと思う。

「本物」を意識して上達する！

最近は、本物指向で作られているため、本物と同じ走りが要求されるようになってきている。

まず、その部分をしっかり理解しているかどうかが上達の初期段階で大きく影響してくる。

具体的にいうと「本物の車をどのように操作すれば走って止まるのか」を理解しているかどうかだ。

初心者が上達しない、完走できない理由の多くはそこにある。

そのあたりを上級者は、特に頭で理解しているわけではなく、全身のセンサーをフルに使って、コースを安全に走れるようにして、まずは完走を目指しているのだ。

例えば、初めて行く土地を走るとき、その先がどうなっているのかわからないので決して飛ばすことはないはず。それをゲームでも実行していくのだ。

「ゲーム」を意識して上達する！

安全に走ることでコース全体の流れを把握していくと、走りに少しずつ余裕が生まれてくる。

その余裕を上級者はどう使っているかというと、コース幅を有効に使って少しずつ大きな弧で走れるようにしたり、ブレーキ開始ポイントを少しずつ奥にしたり、アクセルを踏み込むポイントを早めたりしていくことで、速度を上げていき、タイムを縮めていくのだ。

となれば、運転が上手な人が当然速く走れるはず。確かにその走りはきれいで速い。だが、それだけでは、まだゲーム内の車の性能を引き出しきれていないのである。

実車では、体当たりや無茶なシフトチェンジ、タイヤを摩耗させるような走りは、車を壊す走りになるため決してしないはず。しかし、これがゲームだと壊れない！

この壊れないという点を利用することが、ゲーム内での車の性能となり、攻略となってくるのだ！

コーナーのインのダート部分を近道したり、そのダート部分の抵抗を減速に使ったり、壁にぶつかって強引に曲がったり、超高速ドリフト走行をしたり…といった走り方をして速くなるのである。

その性能をいかに誰よりも早く発見できるか、そしてそれを実行できるかが、誰よりも速く走れるプレイヤーへとつながるのだ！

「データ」を活用して上達する！

速さは、画面に表示されるタイムから確認することができる。

そのタイムは、各周回、合計が表示されるものが多いが、そこから速いかどうかを確認できる。

例えば3周走る場合、各周回で違う走り方をして、どの周回が速かったかを確認することで速くなるし、ゲームによっては、1周を数区間に分けて、その区間の通過タイムを表示するものを利用することで、ある区間の走り方を変えて、次の区間にどう影響するのかを確認し、さらに速く走れるようにできるのだ！

そういったデータの利用ができるどうかがプレイの上達に大きく影響することを覚えておこう。

「仲間」を作って上達する！

いかに正確に操作をできるようにしていくか、速く走るための方法を見つけるかが上達につながるわけだが、その作業を、上級者はごく普通に当たり前にできるのだ。

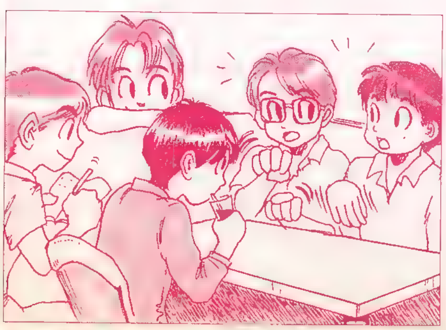
もちろん最初からそんな才能を持ち合わせているわけではない。

過去にいろいろなドライブゲームをプレイし、速く走るためにどうすれば良いのかを経験することで身につけてきたのである。

それをいきなり初心者が1人でするのは当然大変なこと。たくさんの作業をプレイしながら確認して、少しずつ覚えていくのだから。

そんなに1人でその作業をするのが大変なら、同じ目的を持つ人を探して、何人かで協力してみるという手だってある。仲間を作ることで、自分1人では発見できなかったことが発見できるようになり、より多くのデータを収集できるようになるはずだ！

これが形になったのがサークルであり、チームなのである。



「走り」を撮って上達する！

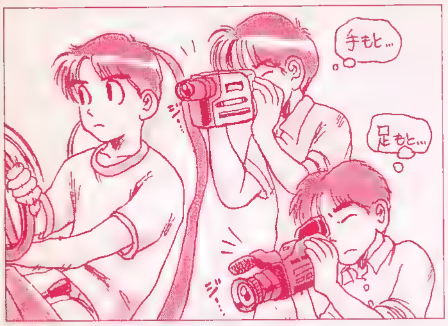
仲間ができると1人ではできなかったことができるようになる！

その1つがプレイを撮ること。ビデオカメラでそのプレイ画面や操作をしている手元や足元を撮るのである。

画面を撮る理由は、プレイヤー自身が確認できないものを記録するためだし、どんな走り方をしたのかをあとで確認するからであるが、では、手元や足元を撮るのはなぜか？

その理由は、画面からでは確認できないデータ、ハンドル、アクセル、ブレーキなどの操作している量やタイミングを確認するためなのである。

撮ることにより、なぜ速い？なぜ遅い？といったことが検討でき、勘ではなく、裏付けのある速さにつながっていくからである（ただしビデオで撮る場合は、必ずお店の人に許可をもらってからすること。許可をしてくれるお店を探すのも攻略の1つとなる）。



ビデオを撮ることで一番効果を感じるのは、何回ものプレイの中で突然速く走れたときに、その原因を、記憶ではなく映像で確認することができることにある。

映像によって、より正確に、かつ効率よく速く走るためのテクニックを探すことができるのは、非常に大きいメリットとなるぞ。

「通信対戦」を楽しむ！

1人用でタイムアタックすることも大事だが、仲間がいればドライブゲームの楽しみ方の幅が広がることも知っておきたい。

その1つが通信対戦である。

みんながタイムアタックをしていれば、誰が速くて誰が遅いのかがわかる。さらにその速さの差がわかるのであれば、その差を正確に計算して、ハンデとして、速い人がそのタイム分遅れてスタートしてみるといい。

すると、速い人も遅い人もミスが許されず、緊迫した対戦を繰り広げることが可能になる！

この方法で遊ぶと、ゴール間際のバトルが猛烈に熱くなるぞ！

まとめ

ドライブゲームはとてもお金のかかるジャンルなのでハマりにくいかもしれないが、良い環境を探し、お金を上手に使い、仲間を作ることで、確実に世界が広がるはずだ。この講座を通じて、1人でも多くのドライブゲーマーが増えることを、私は願っています。

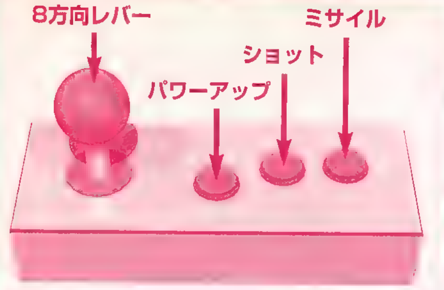
●お便り募集中

当講座では皆さんからのお便りをお待ちしています。ゲーム攻略の基礎知識的なところから、ゲーセンに関しての疑問、わからない攻略用語、取り扱ってほしいテーマなどがありましたら、ハガキで「初心者講座」係までお寄せください。あて先は、143ページの次号予告を参照のこと。

帰ってきた レゲの魂

第壱回

操作説明



操作系は8方向レバー＋3ボタン。8方向レバーで自機（ビックバイパー）の移動、ボタンはパワーアップ、ショット、ミサイルに対応している。

グラディウス

■メーカー／コナミ■発売／1985年

協力：タイムマシン

■基板中古価格／2万～3万円（バブルシステム）
※タイムマシン価格です。

ゲーム内容

横画面、サイドビューの横スクロールシューティングゲーム。特定の敵を撃つと出現するパワーカプセルを集め、画面下に表示されているゲージを点灯させ、パワーアップボタンを押すことによって各種のパワーアップを取ることができるシステムが大きな特徴。

1周は7ステージで構成されている無限ループのエンドレスゲーム。2周目から撃ち返し弾（破壊した敵機が弾になる）が発生し、3周目まで難度が上がる。

産声 ～伝説の始まり～

今年、1999年になって最新作となる「Ⅳ」が発売されたグラディウスシリーズだが、元祖「グラディウス」が出たのは1985年。なんと、今から14年も前のことだったりする。

グラディウスが発売された当時は、同じ年にコナミから発売されていたツインビーや、その競合機種だったカプコンのエグゼドエグゼスといった作品がシューティングのメジャータイトルで、シューティング好きなマニアの人気を集めていた。

そんな状況のなか発売されたグラディウスは、発売と同時にシューティングマニアのみならず、多くのゲームファンの注目を浴びることになる。長きに渡るグラディウス伝説の始まりであった。

衝撃 ～その魅力と影響～

「グラディウスは現代の基準で見てもかなり完成度の高いゲームである」と言っても、異論を唱える人は少ないであろう。そんなゲームが14年も前に発売されたのだから、当時のゲーマーが受けたインパクトの大きさは計り知れないものだった。

まず、世界観の要素も含め、ビジュアル面がプレイヤーの目を引いた。自機の動きをトレースするオプションの、滑らかで不気味な蛇のような動き。そしてそこから一斉に発射される青白く輝く美しいレーザー。オプションはもちろん、自機からあんなに長い「レーザー」が撃てるゲームなんて、当時はほとんどなかったのだ。

自機がパワーアップするゲームは今では珍しくないが、オプションを従えて飛び回り、レーザーを放つビックバイパーのある種「異様」な姿は、グラディウスというゲームが「普通でない」ことをよく現していたように思う。蛇のようにうねるオプションを操り、美しく輝くレーザーを撃っているだけで他のゲームにはない快感を味わうことができたのだ。

自機まわりも異様な魅力を放っていたが、プレイヤーを苦しめる敵もそれに劣らぬ個性派ぞろいであった。

今では珍しいことではなくなったが、ステージごとに全く異なるテーマ（火山、モアイ、etc…）があり、雰囲気ががらっと変わる展開がプレイヤーを驚かせた。コンティニューがないため、先のステー

偉大なる末裔

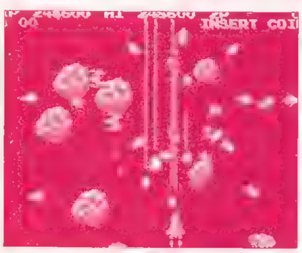
グラディウスが大ヒットし、当時はシューティング全盛期だったことも手伝って、86年～89年まではコンスタントに続編が発売された。

86年の夏にはサラマンダが登場。トップビューの縦スクロールステージがあったり、パワーアップシステムが変更になっている。プロミネンス渦巻く炎のステージ等、グラディウスにはないどぎついインパクトが魅力の一つ。

87年のライフフォースは、サラマンダのパワーアップをグラディウス方式にしたもの。サラマンダより好き、という人も少なくない。

88年の春にはついに正統的な続編、グラディウスⅡが発売される。自機の装備を性能の異なる4種類の中から選べるのが大きな特徴。歴代ボスが登場するボスラッシュステージもこの作品から登場し、プレイヤーを驚愕させた。

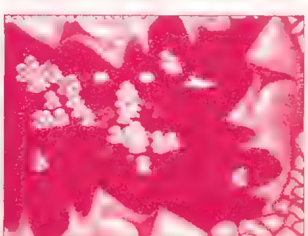
89年の冬にはグラディウスⅢが発売。ゲーメスト誌上で公募されたプレイヤーのアイディアが、一部のステージに反映されている。



沙羅曼蛇



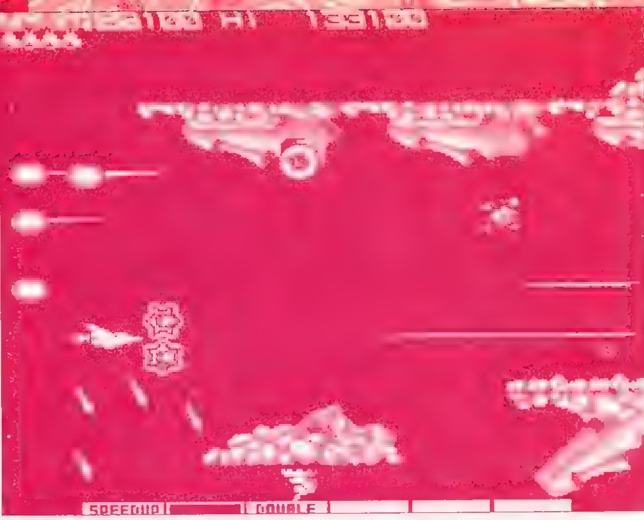
グラディウスⅢ



グラディウスⅡ



書き手：RED
シューティングをメインとしたスコアラー上がりのライター。グラⅡ、極パロ等で全国トップあり。



グラディウス名物のモアイ。手を変え品を変え、シリーズ全作品に登場する人気者(?)。

ジを見るためには実力で先に進まなくてはならない、ということも「先のステージが見たい！」という気持ちを駆り立てる大きな理由になっていたように思う。

「狭い地形に戦略的な敵配置という手法」や、細胞ステージの触手やラスボスである脳など、「生体グロテスク系の敵」といった要素も、後のシューティングに大きな影響を与えたと言っていいだろう。

システム面や、派手なパワーアップといった要素については言うまでもない。後にグラディウスのパワーアップシステムをそっくりそのままパクった（真似した）ゲームが他社から何作も発売されていることも一そしてそれらが結構面白かったりすることも一このシステムの完成度の高さを示すものと言えるだろう。

絶望 ～ハマリの恐怖～

グラディウスシリーズは、パワーアップするとすさまじく自機が強くなるわけだが、ミスすると一気に最弱装備に戻されてしまうのがお約束。そして現在では少なくなっているタイプだが、グラディウスはミスすると少しエリアを戻されて再スタートとなるタイプのため、難所で1回ミスすると、同じエリアで何回もミスしてしまうことが多かった。俗に言う「ハマリ」の状態である。

難関でミスした時の「ハマリっぷり」はまさに悲惨の一言で、最初の1機が死んだエリアでそのまま全ての残機をくわれてゲームオーバー、なんていうことも決して珍しくはないことだったのだ。

上手い人がプレイしていてギャラリーがわんさか居ても、ハマリ場所でミスった途端に一人残らず居なくなる、なんて現象も度々見られた（蜘蛛の子散らし現象）。

そんなわけで、2周、3周～と周回を重ね、1000万点を目指すマニアにとって、最も恐ろしいのがこの「ハマリ」という状況であった。何時間もプレイして、数十機という残機をため込んでいても安心はできない。ひとたび「ハマリ場所」でミスしてしまえば、残機が何機あろうと全くと言っていいほど意味がなかったからだ。

2～3周目以降の4面の逆火山ステージや、最終面の要塞ステージなどは、ミスしたら絶対に復活不可能だと考えられていたのである。



復活 ～マニアの挑戦～

しかし、恐るべきことに、九州のマニア達が、この不可能とされていた「復活」を可能にしてしまった。しかも、非常に緻密で芸術的とさえ言える「パターン化」によって。

やればできる、と口で言うのは簡単だが、ものすごくシューティングの上手いマニア達の間ですら「復活不可能」というのが「常識」で、端から不可能だと決めつけていたほど難しいことをやってのけたのである。

開発者がこのような復活パターンのことまで考えて作っていたかどうかは定かではないが、それにしてもこのゲームの恐るべき奥の深さと、恐るべきマニア根性のぶつかりあいである。シューティング史に残る熱いエピソードの一つと言えるだろう。

最後に個人的なたわごとに、少しだけおつきあい願いたい。私がこのゲームから学んだことは、簡単に「無理」だとか「不可能」だとか口にすることは、知らず知らずのうちに自らの可能性をせばめかねない、ということだ。

もちろん、世の中に不可能なことはいくらでもある。しかし、せめてゲームの中でくらいは、少々無理っぽいことにも挑戦くらいはしてみたほうが、そのゲームの「本当に面白い部分」にありつけることが多いような気がするのだ。

グラディウスの復活パターンのことを思い出すたび、いつも私はそんなことを思う。

●驚異現象を紹介

昔のループゲームは256という数字に関係して異常な現象が起きるものが多かったが、グラディウスもそんなゲームの一つだった。256面、つまり37周目の4面までいくと、敵弾の速さが1周目に戻るらしい。撃ち返し弾は来るので、弾は遅いのに撃ち返しが来る、という奇妙な光景が見られるそうだ。

●グラディウスの原型

コナミはグラディウスのさらに4年も前に、スクランブルという横シューを発売していた。これがグラディウスの原型となった作品だ。ステージごとに展開が変わるところや、狭くて戦略的な地形といった要素は、実はこの時点で確立されていたのである。

●オスカー（デコ）、スラップファイト、V・V（東亜プラン）といったゲームも、グラディウスとほぼ同じパワーアップシステムを持った作品。パワーアップのシステム自体は完全にグラディウスのそれだが、どれもそれぞれに面白いゲームだ。また、コナミの魔獣の王国も同じシステムを持つアクションゲームだ。

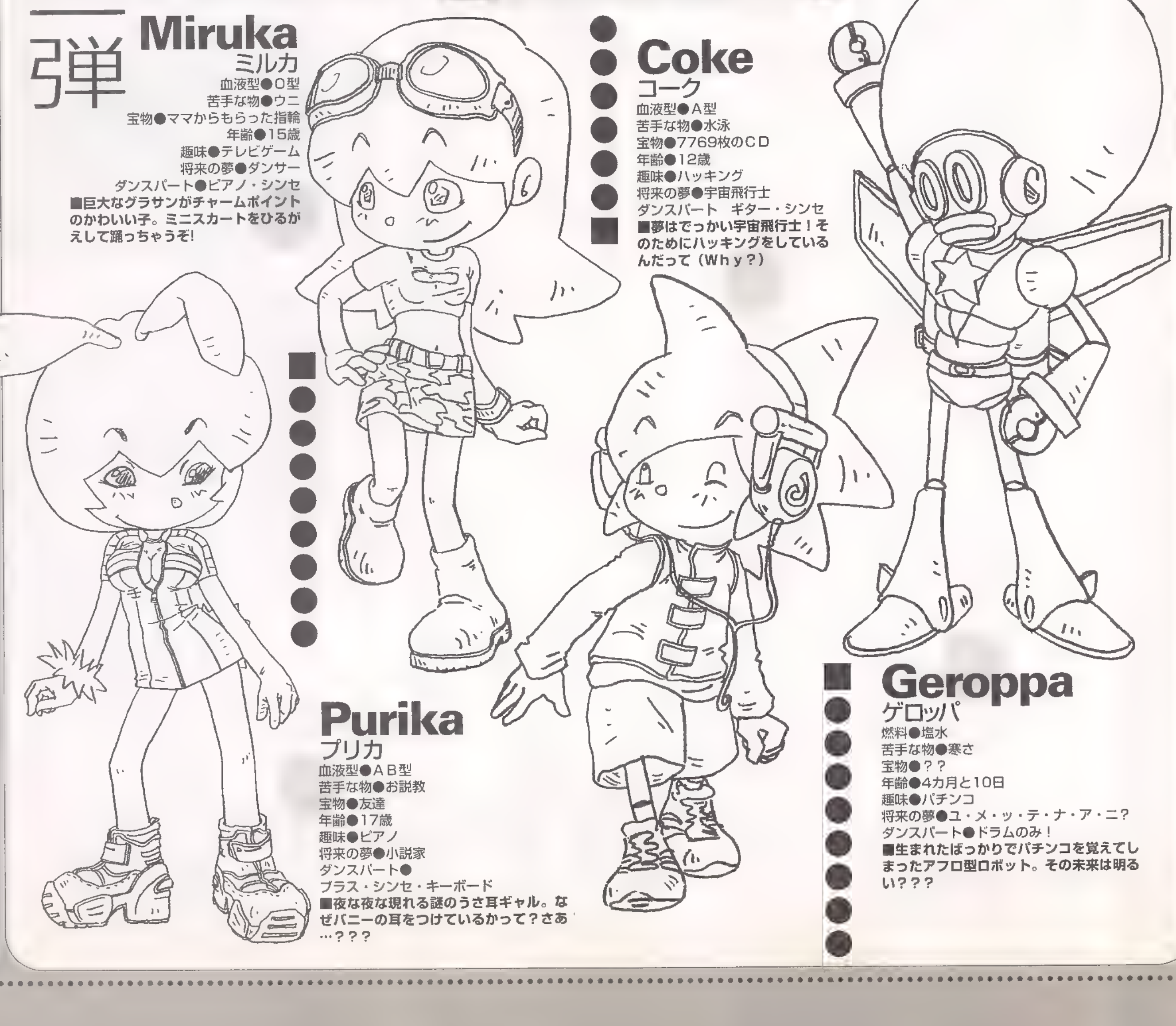
次回予告
カプコン横アクションゲームの傑作
ファイナルファイト
8月30日号（7月30日発売号）掲載予定

ナムコ音ゲー第二弾

その安価な基板とアップライト仕様で好評の「パカパカパッション」。そのファンシーなキャラ設定を今回は紹介。ゲロッパとプリカは、キャラ原案も大量に初公開！！！！！！！



パカパカパッション 設定資料集



Miruka
ミルカ
血液型●O型
苦手な物●ウニ
宝物●ママからもらった指輪
年齢●15歳
趣味●テレビゲーム
将来の夢●ダンサー
ダンスパート●ピアノ・シンセ
■巨大なグラサンがチャームポイントのかわいい子。ミニスカートをひるがえして踊っちゃうぞ！

Coke
コーク
血液型●A型
苦手な物●水泳
宝物●7769枚のCD
年齢●12歳
趣味●ハッキング
将来の夢●宇宙飛行士
ダンスパート　ギター・シンセ
■夢はでっかい宇宙飛行士！そのためにハッキングをしているんだって（Why？）

Purika
プリカ
血液型●AB型
苦手な物●お説教
宝物●友達
年齢●17歳
趣味●ピアノ
将来の夢●小説家
ダンスパート●
ブラス・シンセ・キーボード
■夜な夜な現れる謎のうさ耳ギャル。なぜバニーの耳をつけているかって？さあ…？？？

Geroppa
ゲロッパ
燃料●塩水
苦手な物●寒さ
宝物●？？
年齢●4カ月と10日
趣味●パチンコ
将来の夢●ユ・メ・ッ・テ・ナ・ア・ニ？
ダンスパート●ドラムのみ！
■生まれたばっかりでパチンコを覚えてしまったアフロ型ロボット。その未来は明るい？？？



Coke コーク

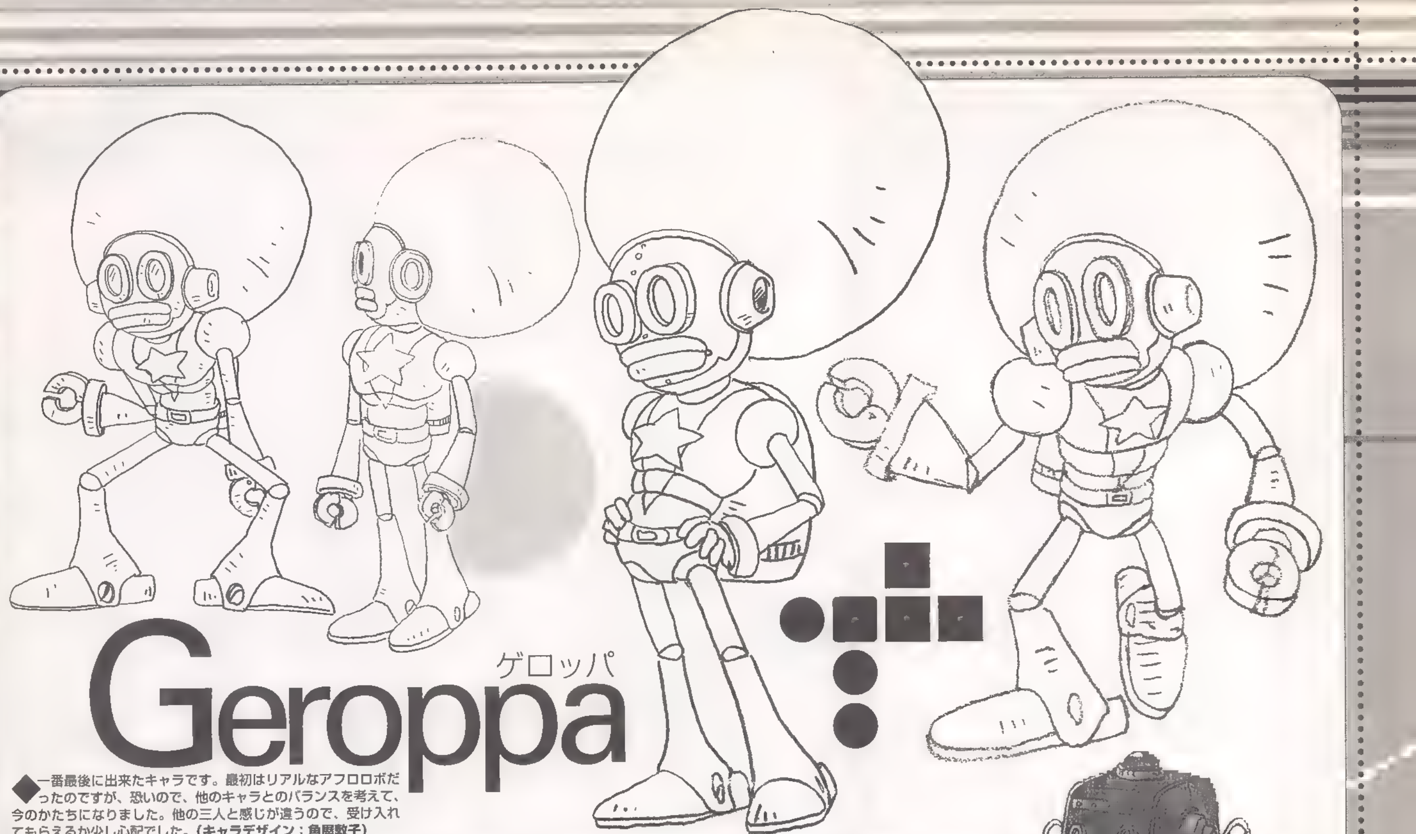
◆ＪＩＯ－ＫＩＮＧさんの描かれたコークが、パカパカキャラデザインをする上での、基本になっています。私が引継いでからは、もとのイメージを壊さないでなるべく可愛く描くように心がけてます。**（キャラデザイン：角屋敦子）**





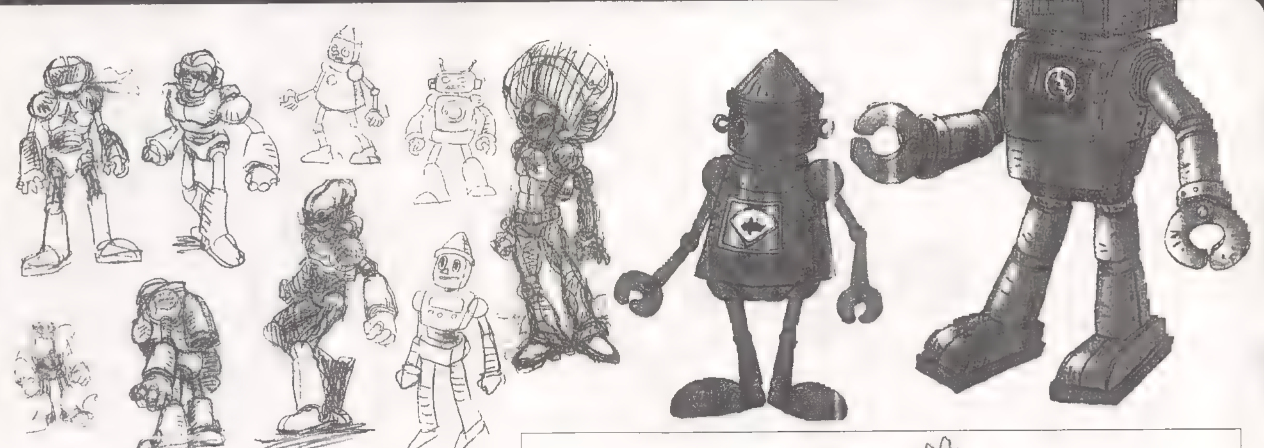
Miruka ミルカ

◆ミルカもＪＩＯ－ＫＩＮＧさんの描かれた女の子が、もとになっています。等身を伸ばして、服を変えて、今のかたちになりました。髪が、そとはねで何となく７０年代風だったので、服もそんなイメージにしてみました。**（キャラデザイン：角屋敦子）**



Geroppa
ゲロッパ

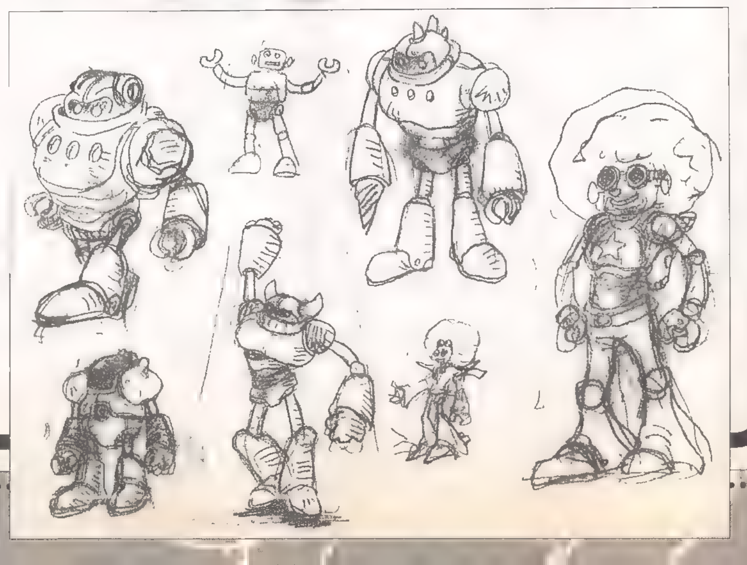
◆一番最後に出来たキャラです。最初はリアルなアフロロボだったのですが、恐いので、他のキャラとのバランスを考えて、今のかたちになりました。他の三人と感じが違うので、受け入れてもらえるか少し心配でした。(キャラデザイン：角屋敦子)



Geroppa; ROUGH

ゲロッパ原案：最初はもっとメカメカしい案もあったようだ。かなり渋いイラストもある。





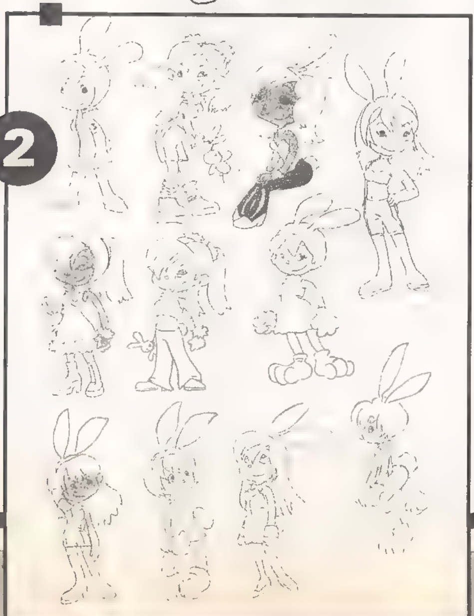
Purika; ROUGH

プリカが出来るまで

プリカもこれまた完成まで紆余曲折があったようだ。相当力が入っている。



1

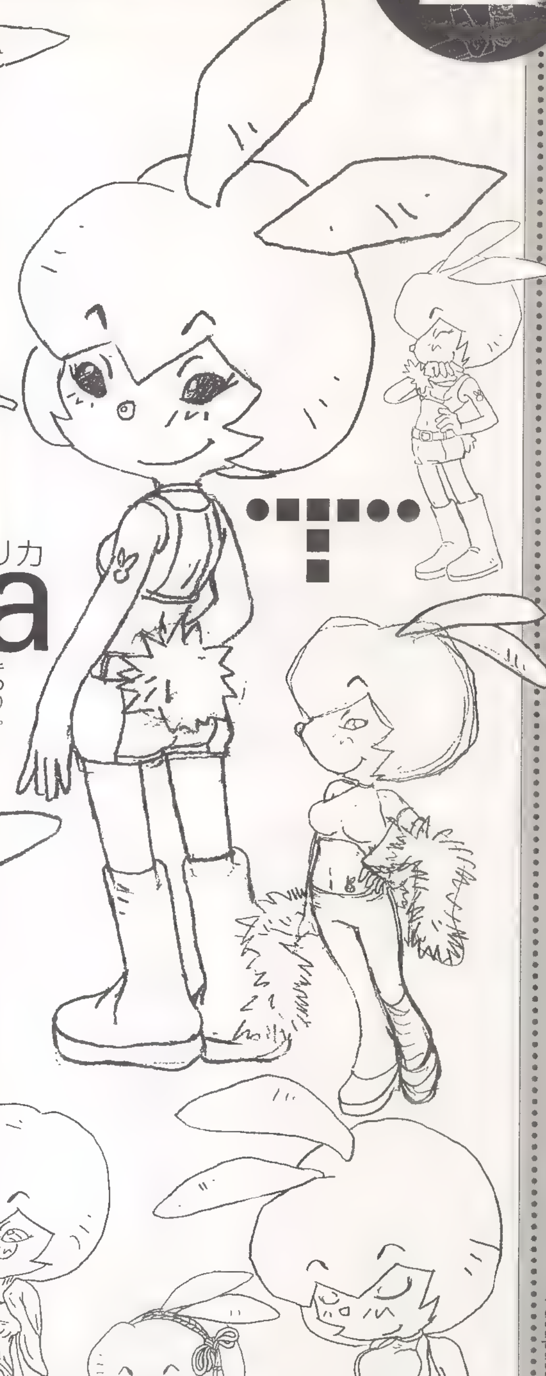


2

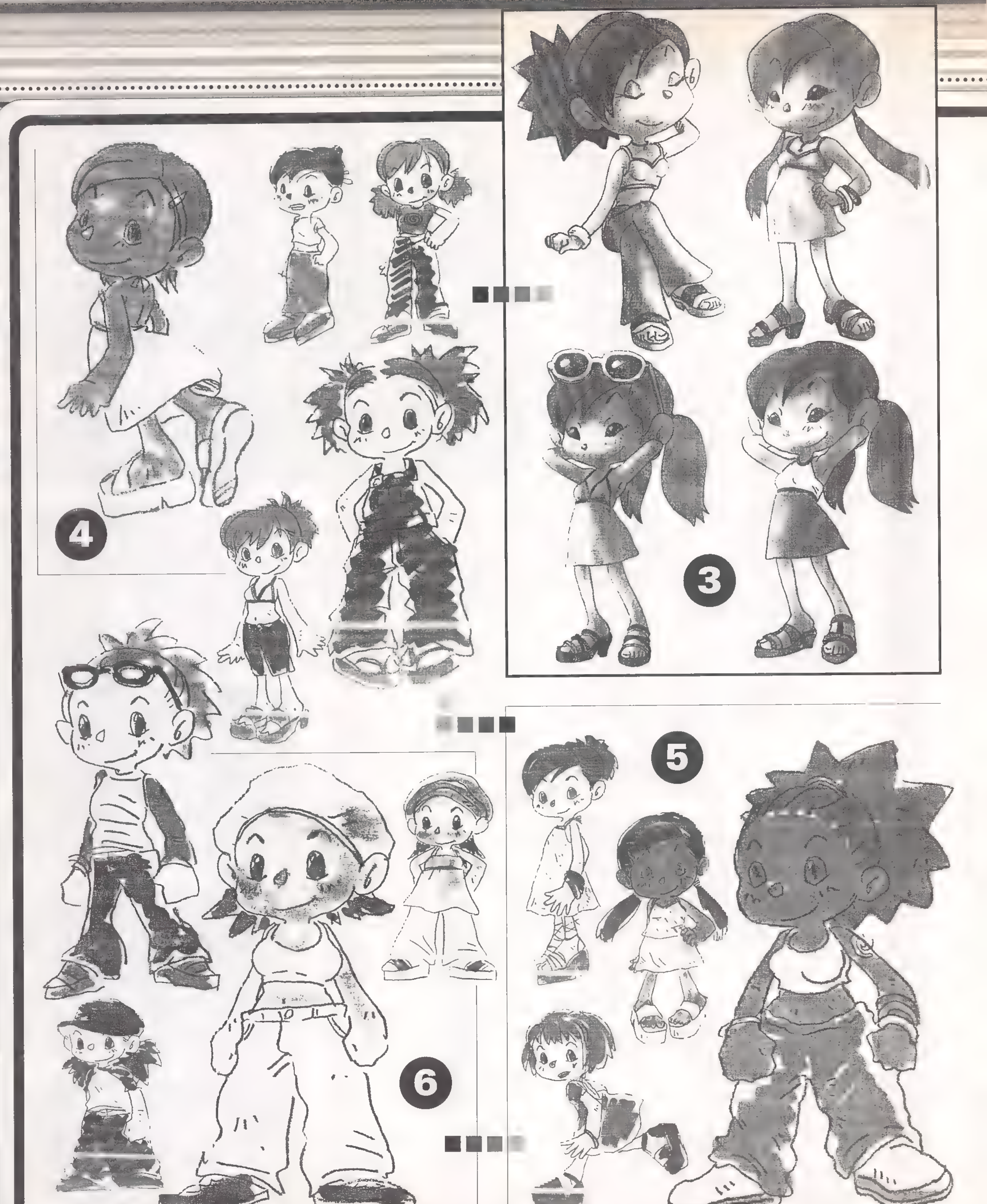


Purika プリカ

◆初めは普通の女の子でした。ですが、どうもキャラが弱いと言うことになっていろいろな人の手が加わり、ウサギになり、ナイスバディー（？）になり、結果的には一番濃いキャラになりました。（キャラデザイン：角屋敦子）







4
3
5
6

これぞ夢の競演！



今年のワースタはひと味違う！自分の好きなナムコキャラをピッチャーに、バッターにして野球を楽しもう！

担当：キャラ至上主義ももやん（巨人ファン）

絶対に気に入るはず！

いや！今年のプロ野球は面白いね。大型ルーキーに強い阪神、これで巨人が勝てば最高なんだけどね…ってそこのキミ、野球に興味がないからって読み飛ばさないで！ちょっと読んでみてよ。絶対に興味が出てくるから。

ナムコが毎年リリースしている野球ゲーム、ワールドスタジアムシリーズだが、今年はちょいと違う！ゲーメスト読者にオススメしたいのが、ナムコオリジナルチームの「ナムコスターズ」と「ニコタマギャルズ」なんだ。

ナムコスターズは昔からあったチームだが、今回違うのはグラフィック面の強化。お馴染みのナムコキャラクターたちが、バットやそれに代わるモノを持って、打席に立つのだ。もちろん守備だってするし、リードもする。

ニコタマギャルズは唯一の女性球団。カワイイキャラクターたちが、普段見られないアクションを見せてくれるのだ。キャラクター好きなら、たまらないはず。

とにかく、これで興味を持ったら、一度は遊んでみて。野球ゲームの楽しさがわかると思うから（注意・オリジナルチームでプレイしたい場合は、トーナメント以外の遊び方を選ぼう）。



ナムコを代表するメンツだ！

初代ファミスタから登場している、ナムコの人気キャラを集めた球団、ナムコスターズ。今まではキャラクターの名前だけだったが、今回からは見た目もそのキャラクターになっているので、より楽しめるはずだ。

初代ファミスタから守り続けた1番ピノは、今回も健在。その俊足は球界』1。盗塁を阻止するのは、不可能に近い。

2番マキシに続き、クリーンナップは三島平八、ポール、クマの鉄拳メンバー。この2人と1匹を抑えるのは、至難の業だ。しかし、ポールの「背番号ポ」はないだろう。

以降はギル、メトロクロス、ベラボーマン、サンドラと懐かしのナムコキャラが登場する。ベラボーマンには、手足を伸ばしてほしかった。

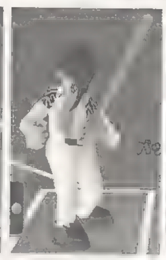
控え選手の中での注目はピッチャーのR4。なんと、200キロを超える剛速球の持ち主だ。しかしスタミナがなく、6球程度が限界。最終回の抑えだろう。



●ナムコスターズ　選手データ●

打順	名前	守備位置	利き腕	打席	打率	本塁打数	防御率	登場作品
1番	ピノ	CF	右	右	.323	3	■■■	トイポップ
2番	マキシ	RF	右	右	.328	10	■■■	ソウルキャリバー
3番	三島平八	2B	右	右	.310	55	■■■	鉄拳
4番	ポール	SS	右	右	.330	5	■■■	鉄拳
5番	クマ	3B	右	右	.250	40	■■■	鉄拳
6番	ギル	LF	右	右	.314	6	■■■	ドルアーガの塔
7番	メトロクロス	C	右	右	.318	45	■■■	メトロクロス
8番	ベラボーマン	DH	右	左	.330	22	■■■	ベラボーマン
9番	サンドラ	1B	右	右	.310	30	■■■	ワルキューレの冒険
代打	ファイガ	H1	左	左	.279	10	■■■	ディグダグ
代打	アルバトロス	H2	左	左	.307	2	■■■	ローリングサンダー
代打	パコ	H3	右	左	.280	9	■■■	マーベルランド
代打	ラリーX	H4	右	右	.273	2	■■■	ラリーX
代打	コズモ	H5	右	右	.268	10	■■■	コズモギャングズ
代打	プーカ	H6	右	右	.267	1	■■■	ディグダグ
代打	ラブル	H7	左	左	.200	6	■■■	リブルラブル
ピッチャー	パックマン	P1	右	右	.100	0	2.25	パックマン
ピッチャー	ニャームコ	P2	右	右	.100	0	2.63	マッピー
ピッチャー	ワギャン	P3	右	右	.100	0	3.96	ワギャン
ピッチャー	ゾルギア	P4	右	右	.100	0	3.35	アタックオブゾルギア
ピッチャー	ディグダグ	P5	右	右	.100	0	2.54	ディグダグ
ピッチャー	ギャラガ	P6	右	左	.100	0	3.78	ギャラガ
ピッチャー	R4	P7	右	右	.100	0	3.42	リッジレーサータイプ4
ピッチャー	たろすけ	P8	右	右	.100	0	1.13	妖怪道中記


三島平八


マキシ

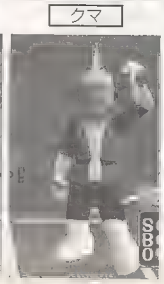

ピノ


ギル


クマ


ポール


サンドラ


ベラボーマン


メトロクロス



邪道？いや、アリでしょう

ナムコスターズに対抗すべく結成されたのが「ニコタマギャルズ」。歴代のナムコ女性キャラクターを集めた、なんとも夢のような球団なのだ。最近のゲームだけではなく、何のゲームのダレ？と首を傾げてしまうようなマニアックなキャラまで揃っているぞ。

トップバッターは、ナムコ版超人オリンピックと言われた、マッハブレイカーズのマコト。マコトはスイッチヒッターに設定されており、相手のピッチャーによって右打席、左打席と変化するぞ。

3番は人気急上昇中の永瀬麗子さん。ハイヒールのまま走り回る、すばらしい根性の持ち主だ。

主砲はナムコ永遠のアイドル、ワルキューレ。2番のタキ同様、刃物を振り回すぞ。バントをすると幅が広そうなのだが…気のせいか？

8番のワンダーモモは、今回もパンチラを見せてくれる。さすがナムコさん、わかってらっしゃる。





永瀬麗子



タキ



マコト



受付小町



シャオユウ



ワルキューレ



パンダ(♀)



ワンダーモモ



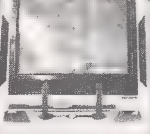
天現寺

●ニコタマギャルズ　選手データ●

打順	名前	守備位置	利き腕	打席	打率	本塁打数	防御率	登場作品
1番	マコト	CF	左	両	.333	1	■■■	マッハブレイカーズ
2番	タキ	RF	右	右	.250	5	■■■	ソウルエッジ
3番	永瀬麗子	LF	右	左	.305	10	■■■	レイジレーサー
4番	ワルキューレ	1B	右	右	.305	20	■■■	ワルキューレの冒険
5番	シャオユウ	3B	右	右	.294	15	■■■	鉄拳3
6番	受付小町	C	右	左	.239	10	■■■	ナムコミュージアム
7番	天現寺	DH	右	右	.253	3	■■■	バーニングフォース
8番	ワンダーモモ	2B	右	右	.250	3	■■■	ワンダーモモ
9番	パンダ（♀）	SS	右	左	.285	2	■■■	鉄拳3
代打	アチャ	H1	左	左	.308	3	■■■	トイポップ
代打	風間準	H2	右	右	.287	2	■■■	鉄拳2
代打	イシター	H3	右	右	.250	2	■■■	ドルアーガの塔
代打	みゆき	H4	右	右	.182	1	■■■	オーダイン
代打	アルテミス	H5	右	右	.293	0	■■■	フェリオス
代打	セリア姫	H6	右	右	.238	0	■■■	ドラゴンバスター
代打	レイラ	H7	右	右	.280	0	■■■	ローリングサンダー
ピッチャー	ニーナ	P1	左	左	.100	0	2.25	鉄拳
ピッチャー	アンナ	P2	右	右	.100	0	2.01	鉄拳
ピッチャー	ソフィーティア	P3	右	右	.100	0	2.91	ソウルエッジ
ピッチャー	シャロン	P4	右	右	.100	0	2.44	ニューマンアスレチック
ピッチャー	香奈	P5	右	右	.100	0	3.15	オーダイン
ピッチャー	ジュリア	P6	右	右	.100	0	3.60	鉄拳3
ピッチャー	ミシェール	P7	左	左	.100	0	2.04	鉄拳
ピッチャー	エンジェル	P8	右	右	.100	0	2.04	鉄拳2

www.alpha-net.ne.jp/users2/time

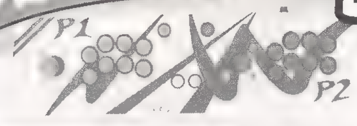
うぇるかむ てぅ
HOME ARCADER!
訳：家庭でアーケードゲームを嗜む人々



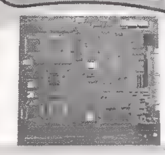
基本はこう!!

普段なにげに遊んでいるビデオゲームは、大きく分けて2つの部品によって構成されているのです。

コントロールBOX



ゲーム基板



基板は家庭用に例えるならソフトにあたる部分です。大きさや形は様々。

＋プラス

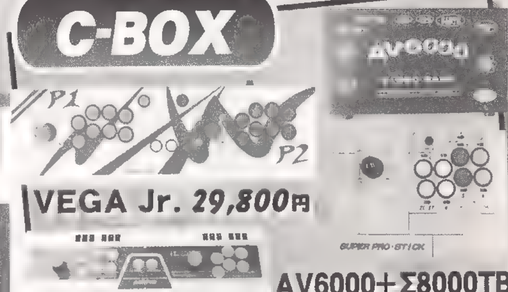
ハードにあたる物で、中に電源とRGBビデオ変換、連射回路等が組み込まれています。

複雑に思えるゲームセンターのシステムは、いたって単純にできているのです。家庭用と若干異なる部分もありますが基本は同じゲームです。ドライブゲームや音ゲーなどのアーケードマシンも基本は一緒。家にゲーセンを持ち帰りたくなったらタイムマシンへお電話ください。

ARCADE PCB
Time Machine タイムマシン
The 国分寺

TEL.042-328-7233
FAX.042-328-7234

C-BOX



VEGA Jr. *29,800円*

ボードマスター *47,000円*

AV6000＋Σ8000TB セット *39,800円*

これぞ醍醐味 新作基板！予約受付中



●アトラス／ケイブ
ぐわんげ
怒首領蜂・エスプレイドと、人気シューティングをリリースしているメーカーの超期待作！7月登場！！
c.ATLUS/CAVE 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

●ナムコ　7月／予価248,000円
鉄拳 TAG TOURNAMENT

●カプコン／アリカ　7月／価格未定
ストリートファイターEX2 PLUS

●SNK　7月22日／予価168,000円（ROM）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

その他の新作も予約受付中

CAPCOM

ストリートファイターIII2nd IMPACT（ROM）	18k
ジョジョの奇妙な冒険（ROM）	45k
ストリートファイターZERO3（ROM）	27k
パワードギア（ROM）	20k
スーパーストリートファイターIIX（ROM）	2k
スーパーマッスルボマー（ROM）	6k
テトリス ザ・グランドマスター	72k
キャプテンコマンドー	12k
トップシークレット	20k
ブラックドラゴン	12k
サイドアーム	8k
エグゼドエグゼス	25k

NAMCO		SEGA		TAITO&KONAMI		OTHER	
てんこもりシューティング	60k	ガンブレードNY（PCB）	23k	Gダライアス	8k	ガンバード2	60k
ナムコクラシックVol.1	18k	ゼロガンナー（ハーネス付き/A）	18k	Gダライアス Ver.2	9k	ストライカーズ1945II	33k
ナムコクラシックVol.2	23k	ソニック ザ・ファイターズ（ハーネス付き）	24k	サイキックフォース2012	13k	怒首領蜂	68k
ソウルエッジ	14k	バーチャファイター3（電源・ハーネス付き）	15k	サイキックフォースEX	12k	餓狼伝説 WILD AMBITION（ROM）	5k
鉄拳	15k	S・スロープスライダー（ROM）	12k	マジカルデートEX	8k	ザ・キング・オブ・ファイターズ98（ROM）	15k
ネビュラスレイ	9k	紫炎龍（ROM）	200E	レイストーム	12k	月華の剣士2（ROM）	15k
アウトフォクシーズ	14k	マルちゃんでグー（ROM）	100E	アラビアンマジック	15k	フリップショット（ROM）	11k
スタースイープ	5k	ぷよぷよ通	2k	コナミ80'sアーケードギャラリー	75k	ドラゴンボールZ2	22k
マーベルランド	15k	ゴールデンアックス デスアダーの復讐	30k	飛べ！ポリスターズ	4k	フック	17k
オーダイン	12k	アレックスキッド	12k	ドラグーンマイト	25k	R-TYPE2	8k
トイポップ	40k	エイリアンストーム	10k	ポリネットウォリアーズ	8k	デッド・オア・アライブ++	30k
ギャプラス	8k	琉球	3k	沙羅曼蛇	23k	スーパーリアル麻雀P7	10k
ディグダグ	4k	アフターバーナー2（PCB）	15k	餓流禍	25k	流星雀士キララスター	10k

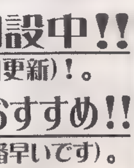
OPTION



●33インチ・・・・・・	*100,000円*
●29インチ・・・・・・	*45,000円*
●26インチ ケース入り・・	*30,000円*
●25インチ ケース入り・・	*35,000円*
●25インチ・・・・・・	*25,000円*
●20インチ・・・・・・	*15,000円*

業務用 RGBモニター 25インチがおすすめ！

あると便利なもの！ 関連アイテム



RGBビデオアンプ回路・・・	*9,800円*
ビデオRGBコンバーター・・	*9,800円*
麻雀パネル・・・・・・	*5,000円*

ADDRESS & MAP

〒185-0021 東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F

営業時間 11:00〜19:00



大型筐体もご要望に合わせてキット化!!
ドライブゲーム・ガンもの・音ゲーなど、なんでもO.K.です。

タイムマシンホームページ開設中!!
価格リストはwebページのリストが一番です（毎日更新）！。

通信販売は便利な代金引換（代引き）がおすすめ!!
宅急便の人に代金を払い、商品を受け取るシステム（一番早いです）。

インターネットをできない方にはDM（ダイレクトメール）!!
月2回発行中です。ご希望の方は、はがきにて請求してください（無料）。

www.alpha-net.ne.jp/users2/time

www.alpha-net.ne.jp/users2/time
www.alpha-net.ne.jp/users2/time
www.alpha-net.ne.jp/users2/time
www.alpha-net.ne.jp/users2/time
www.alpha-net.ne.jp/users2/time

TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

鉄拳タッグトーナメント、KOF99新登場!!

新製品 予約受付中

●鉄拳タッグトーナメント 7/8,9発売予定
価格¥248,000(OP価格)
通販特価¥257,000(送料・税込)
分割:¥24,200×12回 ¥13,200×24回

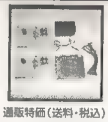
●KOF'99(ネオジオ) 7/22,23発売予定
価格¥169,000(予定価格)
通販特価¥175,000(送料・税込)
分割:¥16,500×12回 ¥8,900×24回

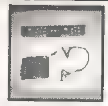
●ストリートファイターEX2プラス 7月下旬発売予定
価格¥238,000(予定価格)
通販特価(予定)¥247,000(送料・税込)
分割:¥23,300×12回 ¥12,700×24回

●パカパカパッション2 7月中旬発売予定
価格¥178,000(OP価格) コンパネ¥20,000
通販特価¥204,000(コンパネ込/送料・税込)
分割:¥19,100×12回 ¥10,400×24回

●デッドオアアライブ2(ジャレコ ナオミボード)
予約受付中(発売日、価格とも未定)

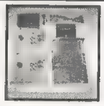
●アイドル雀士スーチーパイⅢ(ジャレコ ナオミボード)
予約受付中(発売日、価格とも未定)

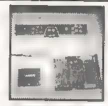
鉄拳タッグトーナメント シグマセット

鉄拳タッグトーナメント(PCB)
AV6000
Σ8000×2
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥322,000
初回 ¥31,204 ¥30,300×11回 / 初回 ¥17,848 ¥16,500×23回 / 初回 ¥14,252 ¥11,700×35回

鉄拳タッグトーナメント ボードマスターセット

鉄拳タッグトーナメント(PCB)
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥312,000
初回 ¥39,784 ¥29,400×11回 / 初回 ¥17,008 ¥16,000×23回 / 初回 ¥11,592 ¥11,400×35回

鉄拳タッグトーナメント ベガJRセット

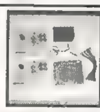
鉄拳タッグトーナメント(PCB)
ベガJR
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥296,000
初回 ¥28,172 ¥27,900×11回 / 初回 ¥15,664 ¥15,200×23回 / 初回 ¥11,536 ¥10,800×35回

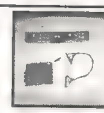
KOF'99 シグマセット

KOF'99(ソフト)
MV-1(中古)
AV6000、Σ8000ターボ×2
特製ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) ¥268,000
初回 ¥26,176 ¥25,200×11回 / 初回 ¥15,612 ¥13,700×23回 / 初回 ¥13,188 ¥9,700×35回

KOF'99 ボードマスターセット

KOF'99(ソフト)
MV-1(中古)
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥258,000
初回 ¥24,756 ¥24,300×11回 / 初回 ¥14,772 ¥13,200×23回 / 初回 ¥10,528 ¥9,400×35回

KOF'99 ベガJRセット

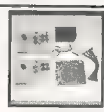
KOF'99(ソフト)
MV-1(中古)
ベガJR
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥242,000
初回 ¥23,144 ¥22,800×11回 / 初回 ¥13,428 ¥12,400×23回 / 初回 ¥10,472 ¥8,800×35回

ストリートファイターEX2プラス シグマセット

ストリートファイターEX2プラス
AV6000、Σ8000ターボ×2
特製ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) ¥310,000
初回 ¥29,720 ¥29,200×11回 / 初回 ¥16,840 ¥15,900×23回 / 初回 ¥12,460 ¥11,300×35回

ストリートファイターEX2プラス ボードマスターセット

ストリートファイターEX2プラス
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥300,000
初回 ¥28,300 ¥28,300×11回 / 初回 ¥16,000 ¥15,400×23回 / 初回 ¥13,300 ¥10,900×35回

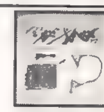
ストリートファイターEX2プラス ベガJRセット

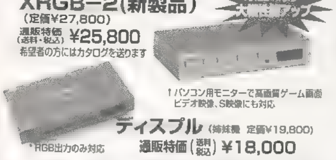
ストリートファイターEX2プラス
ベガJR
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥284,000
初回 ¥27,788 ¥26,700×11回 / 初回 ¥14,656 ¥14,600×23回 / 初回 ¥13,244 ¥10,300×35回

パカパカパッション2 シグマセット

パカパカパッション2(PCB)
AV6000、Σ8000×2
純正コンパネ(底ケース付)
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) ¥278,000
初回 ¥26,496 ¥26,200×11回 / 初回 ¥16,452 ¥14,200×23回 / 初回 ¥12,348 ¥10,100×35回

パカパカパッション2 ボードマスターセット

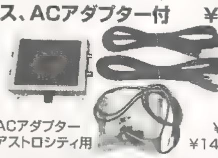
パカパカパッション2(PCB)
ボードマスター
純正コンパネ(底ケース付)
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥268,000
初回 ¥26,176 ¥25,200×11回 / 初回 ¥15,612 ¥13,700×23回 / 初回 ¥13,188 ¥9,700×35回

パカパカパッション2 ベガJRセット

パカパカパッション2(PCB)
ベガJR
純正コンパネ(底ケース付)
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥252,000
初回 ¥24,564 ¥23,700×11回 / 初回 ¥14,268 ¥12,900×23回 / 初回 ¥9,632 ¥9,200×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-2(新製品)
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥25,800
希望者の方にはカタログを送ります
XRGB-1より大幅機能アップ

1パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応
ディスプレ(純純機 定価¥19,800)
通販特価(送料・税込) ¥18,000
*RGB出力のみ対応

平面RGB TV ビデオ付 25型KV-25SVF1 / 平面RGB TV(ベガシリーズ) 21型KV-21SF1

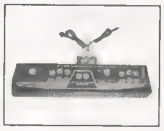
新発売 / 新発売
通販特価 ¥118,000(送料・税込)(21Pアダプター付)
分割 ¥11,100×12回 ¥6,000×24回
通販特価 ¥76,000(送料・税込)(21Pアダプター付)
分割 ¥12,500×6回 ¥6,600×12回
●21P用アダプター ¥5,000 ●PS用マルチケーブル ¥3,000

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロシティ用 ¥14,800

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20~
〃 2L12Bパネル	¥13,500
光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500
レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150
連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500
ジョイファミケース(8穴)	¥2,800

29インチモニター(ケース付)
○ブラストシティ用(ドリームキャスト対応)
通販特価¥178,000(送料・税込)
分割¥16,700×12回 ¥9,100×24回
○ウェンディⅡ用(ドリームキャスト新JAMMA対応対応)
通販特価¥168,000(送料・税込)
分割¥15,800×12回 ¥8,600×24回

ドリームキャストコンパネ&ハーネス
●ドリームキャストコンパネ2L12B ¥29,800
●コントロールボックス用ハーネス
・シグマ用 ¥10,800
・ボードマスター用 ¥19,800
・ベガ用 ¥19,800


KOF'99、鉄拳タッグトーナメント筐体付

KOF'99 +ブラストシティ

通販特価 ¥453,000(送料・税込)
【分割】¥23,200×24回 ¥16,500×36回

鉄拳タッグトーナメント +ブラストシティ

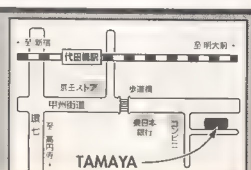
通販特価 ¥480,000(送料・税込)
【分割】¥24,600×24回 ¥17,500×36回

今月のお買得基板

ジョジョの奇妙な冒険(ロム)	68,000
パイロットキッズ(2A)	38,000
KOF'98	12,000
月華の剣士2	12,000
ソウルキャリバー	85,000
鉄拳3	65,000
Vファイター3tb	18,000
ゼロガンナー	35,000
カプコン	
キカイオー	32,000
サイバーボッツ(ロム)	5,000
ストⅡ'ターボ	5,000
ストゼロ(ロム)	1,000
ストゼロ2(ロム)	2,000
ストゼロ3(ロム)	28,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	2,000
マーヴルvsカプコン(ロム)	35,000
ナムコ	
鉄拳2	18,000
ゼビウス3D/G	8,000
クイズマイドリームホース	68,000
パカパカパッション(バ付)	68,000
コナミ	
ウィニングスパイク	10,000
沙羅曼陀2	3,000
Sピンバシチャンプ	65,000
スラムダンク	3,000
スラムダンク2	8,000
だい好キッス	5,000
ハイパーオリンピックインナガノ	8,000
対戦ぱずる玉	3,000
パワフルプロ野球EX	25,000
対戦とっかえ玉	3,000
タイトー	
アルカノイドR(バ付)	35,000
アルカノイドR(バ付)	38,000
パズルボブル2	20,000
パズルボブル4	35,000
プチカラット(バ付)	28,000
レイクライシス	85,000
MJ12	5,000
セガ	
コットン2(ロム)	3,000
コラムス	2,000
タイトルファイト	5,000
デカスリート	25,000
バーチャファイター3	12,000
バーチャファイター3tb	18,000
バーチャストライカー	28,000
バーチャストライカー2'98	168,000
SNK	
アンドロデュノス	2,000
餓狼ワイルドアンビション(ロム)	8,000
KOF'98	12,000
KOF'97	8,000
ゴールドメダリスト	5,000
その他	
オセロダービー	10,000
仮面ライダーBレーサー	5,000
シーバスフィッシング	35,000
上海真的武勇(ロム)	8,000
デッドオアアライブ+(ロム)	18,000
でろーんでろでろ	3,000
ドリフトアウト	3,000
爆裂ブレーカー	8,000
バルーンブラザーズ	5,000
富士山バスター	5,000
フレームガンナー	78,000
もうじゃ	5,000
リアルアンドフェイク	98,000

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26 HPアドレス http://www3.tky.3web.ne.jp/~rakusuke/tamaya
●営業時間:平日AM9:30~PM6:30 土曜AM9:30~PM6:30 ●定休日:日曜・祝日
振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター



☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方、詳しい資料さし上げます。電話、FAX、葉書等で申し込み下さい。無料です。

BENEFIC PRESENTS
音楽・スポーツ関連
情報サービス

NEW 売ります・買います・交換します・メンバー募集・ペンフレンド募集・etc.

FAN BOX ファンボックス for artist fan

BENEFICが贈る
今すぐ知りたい情報満載!
超レアな情報先取り!!

FAN BOX ファンどうしの情報BOX

情報を聞く時

有料 0990-5-45565

表のBOX番号数字4桁〇〇〇〇をダイヤル!

FANBOXで提供される情報は、オペレーターが一般のみなさまから寄せられた情報を簡潔にまとめ、約30時間以内にご提供しています。又、情報を登録する場合には、情報RECセンターに録音するか、FAX又はハガキでお寄せ下さい。

情報を登録する時

◆情報は次の3つを1分以内に登録します!

① 内　容(情報は具体的にまとめて!)
② 連絡先(住所・ポケベル・FANBOXのみ)
③ 名　前(本名)※ 匿名は不可

表に載っていないアーティスト情報は、ア行~ワ行の行別BOXをご利用下さい。情報が増えてくると表に掲載されます。

注意

- 未成年者の方は保護者の了解を得てからご利用下さい。
- 金銭や物品のやり取りをする際には、直接会うか、証拠の残る郵送の仕方で行うなどトラブルがおきないように注意して下さい。
- 当社は利用者間のトラブルには対処いたしませんので各自の責任において行動してください。

登録例

- ××の同人誌を買います。
- ××の便せん売ります。
- ××のカレンダー買います。
- ××の切り抜き売ります。
- 月刊誌　月号買います。
- ××の色紙売ります。
- ××のセル画買います。
- ××の映画のパンフレット売ります。
- ××のゲームソフト買います。
- ××のプライズ品売ります。
- コミケカタログ買います。
- ××のフィギュアを売ります。
- コスプレ衣装作成します。
- 一緒にコスプレしませんか。
- ゲーセン仲間募集。
- 景品ポスター売ります。
- 本発行にあたってゲストを募集します、マンガ・イラスト・小説を書いてくださる方。
- 小説の挿絵・イラスト・オリジナルマンガを描かせてください。
- ××の好きな方イラストを交換してください。
- 近郊で漫画家を目指している方一緒にガンバリましょう。

※ 著作物の場合でも、正式に発売・発表されたビデオ、CD、雑誌、写真、トレカ、ポスター等の中古を売買することはできます。その場合にはタイトルなど、具体的に登録してください。

登録できない例

具体的でない場合	~に関する物譲ります。…のビデオ他多数譲ります。
違法な著作物	TV・ラジオ・CD・ビデオなどのダビングやグッズ等の海賊商品。商標・トレードマークを無断で使用した物。ゲームソフトをコピーした物。
写真 雑誌	正式に発売・発表されていない写真。例えば自分で撮った写真、雑誌や写真集のコピー等。
デモテープ	インディーズ時代のデモテープ等、正式に公表されているか確認のとりにくい物。
連絡先	電話・携帯・PHS・伝言ダイヤル・伝言型ポケベル等音声を伝えるタイプの物の他Eメールも不可!
その他	ワイセツ図画とみなされる物や男女の交際を目的としたもの等、当社の判断で番組企画に適合しない情報はご提供できません。

登録方法

〈登録費用は無料!〉

REC 03-3716-9200

表のBOX番号数字4桁〇〇〇〇をダイヤル!

RECは1分間です。あらかじめ内容を確認しておこう。
RECは、やり直しが出来るので安心してトライしよう!

FAX 03-5720-1728

ハガキ 〒150-0043 渋谷区道玄坂1-15-14 渋谷STビル5F (有)ベネフィック 宛

住所・氏名にはフリガナを忘れずに!!
お送りいただいたハガキ等はお返しできません。

●提供:BENEFIC/発信地:東京都/情報料 6秒 10円/標準利用時間 10分 1,000円/問合せ:03-3496-3892 〒150-0043 渋谷区道玄坂1-15-14 渋谷STビル5F ➡ このサービスは、アーティスト事務所・ファンクラブ・サークル等とは無関係です。一部ご利用になれない地域があります。

案内テープ 03-3716-5210

●アニメ・ゲーム関連BOX

5100 ア行	5018 K.O.F	5036 すごいよ!マサルさん	5054 ドラゴン騎士団	5071 封神演義	5088 ラインオブレイン	5107 センチメンタルグラフティー
5001 アキハバラ電脳組	5019 京極夏彦	5037 世紀末ダーリン	5500 ナ行	5072 FAKE	5089 LOVE MODE	5108 双界儀
5002 アンジェリーク	5020 こどものおもちゃ	5038 晴天なり。	5055 NERVOUS VENUS	5073 ふしぎ遊戯	5090 烈火の炎	5109 チョコボの不思議なダンジョン
5003 頭文字D	5300 サ行	5039 聖ルミナス女学院	5056 忍たま乱太郎	5074 BRONZE-ZETUAI Since1989	5091 るろうに剣心	5110 月華の剣士
5004 Wish	5021 最遊記	5040 センチメンタルジャーニー	5600 ハ行	5075 ホイッスル	5092 ロストユニバース	5111 テイルス・オブ・デスティニー
5005 X	5022 サイコメトラーエイジ	5041 星方武侠アウトロースター	5057 ハーメルンのバイオリン弾き	5076 炎のミラージュ	5093 ROMANCERS	5112 ときめきメモリアル
5006 おお泥棒じん	5023 サイレントメビウス	5042 卒業M	5058 Harlem Beat	5077 ホラー	5094 ONE PIECE	5113 ドラゴンクエスト
5200 カ行	5024 365日の恋人	5400 タ行	5059 爆走兄弟レッツ&ゴー!	5700 マ行	5095 WILD HALF	5114 バイオハザード
5007 カードキャプターさくら	5025 SHADOW SKILL	5043 中華一番!	5060 BASARA	5078 マスターモスキートン	5900 ゲーム	5115 パラサイト・イヴ
5008 カウボーイビバップ	5026 シャーマンキング	5044 超者ライディーン	5061 HAUNTEDじゃんくしょん	5079 ミステリー	5096 エスプレイド	5116 ファイナルファンタジー
5009 機動戦艦ナデシコ	5027 時空転抄ナスカ	5045 超魔神英雄伝ワタル	5062 バトルアスリーテス大運動会	5080 名探偵コナン	5097 お嬢様特急	5117 ぷよぷよ
5010 京&一平迷宮	5028 少女革命ウテナ	5046 ツインシグナル	5063 ハンターハンター	5081 明稜帝梧桐勢十郎	5098 サイキックフォース	5118 ブレス・オブ・ファイヤー
5011 金田一少年の事件簿	5029 少年魔法士	5047 DTエイトロン	5064 吸血姫美夕	5082 もののけ姫	5099 サガフロンティア	5119 ヴァンパイア
5012 禁断のウィスパー	5030 新機動戦記ガンダムW	5048 天空のエスカフローネ	5065 ビーストウォーズ	5800 ヤ・ラ・ワ行	5101 サクラ大戦	5120 ポケットモンスター
5013 腐った教師の方程式	5031 新世紀エヴァンゲリオン	5049 天使禁猟区	5066 美少女戦士セーラームーン	5083 八雲立つ	5102 ザ・キング・オブ・ファイターズ	5121 女神異聞録ペルソナ
5014 グラビテーション	5032 GPX & GADGET	5050 東京BABYLON	5067 フォーチュンクエスト	5084 闇の末裔	5103 スターオーシャン	5122 女神転生
5015 CLAMP学園探偵団	5033 GTO	5051 同棲愛	5068 富士見二丁目交響楽団	5085 勇者指令ダグオン	5104 ストリートファイター	5123 武蔵伝
5016 月華佳人	5034 SLAM DUNK	5052 時の大地	5069 仏ゾーン	5086 遊戯王	5105 スーパーロボット大戦	5124 悠久幻想曲
5017 原獣文書	5035 スレイヤーズ	5053 トライガン	5070 (文)創竜伝	5087 幽遊白書	5106 ゼノギアス	7137 声優

●アーティスト関連BOX

3811 ア行	3015 GLAY ★	3635 SHAZNA ★	3637 FANATIC CRISIS ★	3817 マ行	3642 Laputa	5555 Musicフレンド
3601 安室奈美恵	3627 TERU ★	3636 篠原ともえ	3657 ピエロ ★	3640 MALICE MIZER ★	3741 LAREINE	6666 ベル友募集(伝言不可)
3602 ウルフルズ	3628 TAKURO ★	3215 シャ乱Q ★	3658 プラスティック トゥリー	3355 MR. CHILDREN	SPORTS & VARIETY	7777 ペンフレンド
3606 Iceman	3629 JIRO ★	3612 SIAM SHADE	3309 B'z ★	3618 thee michelle gun elephant	7109 ベースボール	8888 私設FC情報
3544 access	3630 HISASHI ★	3613 SOPHIA ★	3059 松本孝弘 ★	3623 MAX	7110 サッカー	9999 海外アーティスト情報
3072 浅倉大介 ★	3742 関西ジャニーズJr.	3615 SPEED	3060 稲葉浩志 ★	3818 ヤ行	7113 バレーボール	3691 北海道 (地区別)
3073 貴水博之 ★	3168 Kinki-Kids ★	3814 タ行	3332 BLANKEY JET CITY	3663 山崎まさよし	7118 その他のスポーツ	3692 東北・北陸(地区別)
3608 相川七瀬	3852 堂本 剛 ★	3656 DA PUMP	3633 広末涼子	3685 ゆず ★	7119 ファッション	3693 関東 (地区別)
3109 THE ALFEE	3853 堂本光一 ★	3253 CHAGE & ASUKA	3291 BUCK-TICK	3819 ラ行・ワ行	7122 映画	3694 関西・中部(地区別)
3609 AIR	3813 サ行	3258 TMN	3340 BOOWY	3647 ROUAGE	7125 コミック・マンガ	3695 中国・四国(地区別)
3112 THE YELLOW MONKEY	3854 スピッツ	3434 TOKIO ★	3328 福山雅治	3387 LUNA SEA ★	7128 ゲーム	3696 九州 (地区別)
3124 X	3174 JUDY and MARY	3616 T.M.Revolution ★	3619 Puffy	3067 河村隆一 ★	7131 ペット	3999 コスプレ大作戦
3649 Every Little Thing	3653 ジャニーズJr.	3673 D-SHADE	3620 PENICILLIN ★	3068 スギゾウ ★	7133 健康・美容	3994 ミニコミ情報
3666 及川光博 ★	3654 L'luvia	3674 Dir en grey	3621 HAKUEI ★	3069 イノラン ★	7136 アニメ	3995 作詞家募集
3454 奥田民生	3548 SMAP ★	3815 ナ行	3622 千聖 ★	3070 真矢 ★	7137 声優	3996 作曲家募集
3812 カ行	3534 稲垣吾郎 ★	3276 中島みゆき	3677 Pool bit boys	3071 J ★	etc.	3912 お笑いタレント情報
3646 THE COOL CHIC CHILD	3535 香取慎吾 ★	3816 ハ行	3678 Blue	3641 La'cryma Christi ★	1111 売ります	3913 その他のタレント情報
3651 CURIO	3536 木村拓哉 ★	3858 V6 ★	3680 FEEL	3430 L'Arc~en~Ciel ★	2222 買います	3914 インディーズ情報
3155 黒夢	3537 草彅 剛 ★	3716 トニセン ★	3740 BAISER	3624 RAZZ MATAZZ	3333 メンバー募集	3918 なつかしのアーティスト情報
3610 CASCADE ★	3538 中居正広 ★	3712 カミセン ★	3265 藤井フミヤ	3625 LAZY KNACK	4444 切抜き・生写真情報	3919 CMタレント情報

來夢(ライム)先生の♥アーティスト相性占い

有料 0990-5-45555

上記の表で★のついたアーティストのBOX番号4桁〇〇〇〇をダイヤル!

●この占いは、アーティストの運勢を西洋占星術を用いて独自に鑑定しています。また、あなたの生年月日を入力すると相性を聞くことができる占いです。

來夢(ライム)先生の血液型別12星座占い

相性占いの決定版!!
これまでの相性占いに血液型の性格をプラス!! なんと相性は2304[illegible]
[illegible]

有料 0990-5-45255

あなたの生年月日を西暦8桁でダイヤル! ⇨ お相手の生年月日を西暦8桁でダイヤル! ⇨ 二人の相性と攻略法をアドバイス

Delphi's デルフィー お得サービスメニュー

●情報料 10秒/10円

有料 0990-5-25517

下記メニューから、ご希望の占い番号3桁〇〇〇をダイヤル!

相性・恋占い
- 111 西洋占星術で占うあなたと彼の相性
- 211 四柱推命で占うあなたと彼の相性

恋愛【研究編】
- 121 二人に幸せを招く開運タロット
- 221 あなたの今を鑑定するダイス占い

恋愛【アタック編】
- 122 相手の気持ちをガッチリつかむ、マスコット占い
- 123 相手を惑わす魅惑の香り占い
- 124 ライバルに打ち勝て、恋のキャンドル占い
- 822 [illegible]なデートの日をチェック

仕事・勉強編
- 127 あなたを成功に導くパワーストーン占い
- 128 あなたを合格に導くパワーストーン占い
- 129 ライバルに打ち勝つキャンドル占い(ビジネス)
- 131 ライバルに打ち勝つキャンドル占い(スクール)

贈り物編
- 125 恋のライバルに差をつけるプレゼント占い(恋愛)
- 126 これでOK 相手に喜ばれるプレゼント占い(一般)

ミステリアス編
- 135 アクシデントからあなたを守る[illegible]占い
- 136 災いを未然に防ぐ身代わり人形占い
- 120 カバラタロットで占う今日の運気

総合編
- 191 タロットで占う今月の総合運
- 192 タロットで占う今月の恋愛運
- 193 タロットで占う今月の金銭運
- 194 タロットで占う今月のレジャー運

メンタルヘルス編
- 311 古代ルーンで透視するあなたの心
- 132 あなたの心をリラックスさせる香り占い

ナンバー編
- 820 [illegible]ちまたで噂のポケベル占い
- 821 要チェック! テレフォンナンバー占い

ビューティ編
- 121 センスUP、ファッション&メイクアップ占い
- 221 魅力増大、人気度UP! 香り占い

旅行編
- 230 楽しい旅行計画に役立つ、気学旅占い

●当社の占い番組は、すべて女性専用となっていますのでご了承ください。

Mak!
Arcade Software+Hardware

「マックジャパン・メンバーズ・クラブ」会員大募集!!

特典1 「新作新品PCB、OP価格より¥20,000引き!」
＊一部商品・ソフトボードは除きます

特典2 「中古PCB、店頭表示価格より10%OFF!」
＊一部商品は対象外です

特典3 「DM(ダイレクトメール)で新作情報をGET!」

その他 「随時メンバー特別優待、会員向け企画有り!」

★入会金は一切無料。有効期限は特にございません。

ご入会・使用方法
- 「プラス館」に直接ご来店下さい。必要事項をご記入していただければ、その場で会員カードを発行いたします
- 身分証明書(運転免許証・保険証・学生証)を一点お持ち下さい
- 遠方の方などで直接のご来店が難しい場合等はご連絡下さい 別途ご案内申し上げます(プラス館へご連絡下さい)
- 商品ご購入時には、必ず会員カードをご提示下さい。本会員カードはご本人のみ有効です。
- 商品ご予約の際には、会員NO.、会員名などを確認させていただきます。他の割引特典との併用はできません。
- 会員カードは「プラス館」「本店」のいずれでも有効です。

マックジャパン会員大募集!!

今月のおもな基板販売リスト 1K=1,000円

<予約受付中>	
鉄拳タッグトーナメント	会員特別割引有/TEL
キングオブファイターズ'99	会員特別割引有/TEL
ストリートファイターEX2PLUS	会員特別割引有/TEL
<カプコン>	
CPシステムⅢマザーボード	35K
ストⅢ3rdストライク	TEL
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)Sファイル付	58K
ストⅢ2ndインパクト	48K
ストリートファイターⅢ	35K
ウォーザード	35K
CPシステムⅡマザーボード	12K
ストZERO3(ソフト)	28K
マーヴルvsカプコン(ソフト)	40K
MSHvsSF(ソフト)	20K
X-MENvsSF(ソフト)	15K
アルティメットエコロジー海外版(ソフト)	78K
ストZERO3(ソフト)	33K
ポケットファイター(ソフト)	18K
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ソフト)	15K
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35K
クイズ虹色町の奇跡(ソフト)	4K
1942	10K
1943	10K
エグゼドエグゼス	22K
キャプテンコマンドー	14K
ストリートファイターEX	22K
ストリートファイターEX2	55K
ストリートファイターⅡ'	7K
ストリートファイターⅡ'ターボ	8K
ストリートファイター(ハーネス付)	16K
ナイツオブザラウンド	12K
魔界村	20K
<セガ>	
ダイナマイトベースボールNAOMI(P付)	98K
STVマザー	15K
エランドール(ソフト)	8K
ガーディアンフォース(ソフト)	1K
シーバスフィッシング(ソフト)	8K
タントアールさしっす!(ソフト)	5K
マイフェアレディ(ソフト)	2K
レイディアントシルバーガン(ソフト)	1K
上海万里の長城(ソフト)	18K
E-SWAT	6K
オーライル	8K
カルテット2	18K
カロリー君vsモグラニアン	8K
ゴールデンアックス	8K
ゴールデンアックス2	18K
コットン	14K
サンダーフォースAC	7K
スパイダーマン	18K
ソニックザヘッジホッグ(P付)	20K
テディボーイブルース	22K
バンクパニック(ハーネス付)	6K
フリッキー	18K
ボナンザブラザーズ	15K
ロボレス2001	15K
モンスターレア	5K
忍者プリンセス	22K
バーチャファイター3TB	15K
バーチャファイター3	8K
バーチャストライカー	38K
ラストブロンクス	32K
<タイトー>	
Gネットマザー	115K
RCでGO!(ソフト)	TEL
カオスヒート(ソフト)	15K
レイクライシス(ソフト)	15K
F3マザーボード	20K
インベーダーDX(ソフト)	5K
エレベーターアクションリターンズ(ソフト)	10K
パズルボブル4(ソフト)	12K
バブルシンフォニー(ソフト)	8K
ランドメーカー(ソフト)	8K
Gダライアス	12K
Gダライアスver2	14K
スーパーフットボールチャンプ	32K
インベーダーDX	5K
エレベーターアクション	9K
グレートソードマン	18K
クロスシューター	8K
サムライ日本一	18K
サンダーフォックス	7K
ジャングルキング	28K
スラップファイト	8K
デッドコネクション	10K
ファイターズインパクト	13K
プリルラ	22K
まじかるデート(ドキドキ)	8K
まじかるデート(卒業)	8K
ミズバク大冒険	8K
メタルブラック	17K
レイストーム	16K
レインボーアイランドEX	18K
黄金の城	22K
奇々怪界	10K
究極タイガー	12K
<ナムコ>	
アウトフォクシーズ	22K
オーダイン	18K
スカイキッド	18K
ドラゴンバスター	12K
ネビュラスレイ	15K
バーニングフォース	20K
ピストル大名の冒険	32K
ファイティングレイヤー	78K
ボスコニアン	28K
メトロクロス	25K
リベログランデ	65K
ローリングサンダー2	15K
ワールドスタジアム'98	52K
鉄拳2verβ	35K
鉄拳3	78K
<アイレム>	
R-TYPE	15K
R-TYPE2	10K
サンダーブラスター	12K
パーフェクトソルジャーズ	18K
フック	18K
メジャータイトル2	18K
ロードランナー4	15K
怪傑ヤンチャ丸	8K
海底大戦争	25K
四川省Ⅱ	4K
迷宮島	5K
<SNK>	
NEOGEOマザー	16Kより
くにおの熱血ドッヂボール伝説(日本未発売)	18K
KOF97	12K
KOF98	20K
マネーアイドルエクスチェンジャー	12K
キャプテントマディ	45K
ショックトルーパーズ	8K
ショックトルーパーズ2nd	12K
NEOGEOカップ98	13K
ブレイジングスター	15K
メタルスラッグ	12K
メタルスラッグ2	22K
メタルスラッグX	43K
HYPERネオジオ64マザー	88K
侍魂(ソフト)	5K
アスラ斬魔伝(ソフト)	12K
龍虎伝説ワイルドアンビション(ソフト)	28K
武力ONE(ソフト)	88K
<コナミ>	
ガイアポリス	18K
グラディウスⅡ	22K
サッカースーパースターズ	15K
沙羅曼蛇	28K
シティーボンバー	12K
トライゴン	15K
ドラグーンマイト	22K
バトルトライスト	35K
ファイティング武術2	30K
ライフフォース	25K
魔獣の王国	38K
<彩京>	
ストライカーズ1945	23K
ストライカーズ1945Ⅱ	43K
バトルクロード	10K
戦国ブレード	13K
<ジャレコ>	
エクセライザー	5K
テトリスプラス	6K
テトリスプラス2	12K
魚ボコ	6K
<テクモ>	
デッドオアアライブ++	38K
エイトフォース	10K
ガズラー	12K
ハチャメチャファイター	18K
<データイースト>	
ジェネシス	13K
トリオザパンチ	32K
バルダーダッシュ	15K
ロボコップ	10K
<東亜プラン>	
VV	8K
ドギューン!!	8K
バツグン	16K
達人王	15K
<バンプレスト>	
SDガンダムネオバトリング	10K
アクウギャレット	15K
ガンダムファイナルシューティング	15K
マクロス	10K
マクロスプラス	25K
<ビスコ>	
ステッガー1	10K
五月陣戦2	15K
SSVマザー	8K
クイズ料理王(ソフト)	2K
<ビデオシステム>	
ソニックウイングス	5K
ソニックウイングスLIMITED	15K
ラビオレプス	18K
闘神ブレイザーズ	8K
<カネコ>	
ギャルズパニックS	28K
ジャッキーチェン2	58K
大江戸ファイト	15K
<ライジング>	
バトライダー	10K
バトルガレッガ	18K
ブラッディロア2	32K
<UPL>	
XXミッション	8K
タスクフォースハリアー	6K
ノバ2001	18K
ムスタング	8K
忍者くん(魔城の冒険)	15K
<アトラス>	
エスプレイド	35K
豪血寺外伝 最強伝説	25K
首領蜂	28K
怒首領蜂	58K
<その他>	
ライデンファイターズ	42K
サンダードラゴン	7K
アシュラブレード	48K
クラッシュローラー	15K
クレイジークライマー(海外)	35K
サンドスコーピオン	10K
ジャンピングブレイク(韓国製)	48K
ハイパーデュエル	10K
ブルーホーク	12K
リバーパトロール	48K
西遊記(三国戦記の前作)	35K
中国龍3	48K
<麻雀・花札>	
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	18K
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	32K
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	48K
スーチーパイⅡ	13K
スーパーリアル麻雀PVⅡ	15K
セーラーウォーズ	8K
セーラーウォーズR	12K
対戦ホットギミック(ケーブル付)	48K
麻雀学園祭	22K

大好評!毎週更新!情報料無料!【マックジャパンFAX情報サービス】
ストックリストに加え新作情報BOXも開設!さらにパワーアップ!

新作情報BOX(リリース予定、OP価格等)も開設致しました。個人の方だけでなく、業者の方にもお役に立ちます!

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

→ **②ボックス番号をプッシュ**

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

◎最新リストBOX NO.
444444#

◎新作情報BOX NO.
444456#

と押して下さい。

注:トーン信号で発信下さい

→ **③あなたのFAX番号**

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

→ **④あなたのお手元に!**

マックジャパン
最新リストが
取り出せる!
もちろん情報料は
無料です。

新品・中古PCB予約受付中

1. 新作新品PCB予約受付中
2. キャンセル自由!中古PCB予約受付中
3. お届け時間の指定もOK!

◎全国どこでも通信販売可能!お支払いは代引きで!
(お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです)
◎各種クレジットカードOK! VISA MasterCard JCB NICOS Orico 他
◎分割最長60回まで

中古筐体<きょうたい>・モニター



イーグレット ¥58,000
アストロシティ ¥78,000より
ニューアストロシティ ¥98,000より
ブラストシティ ¥138,000より
マック21インチモニター ¥24,000

この他にも機種多数!
お問い合わせ下さい

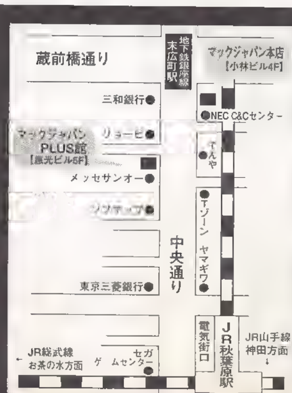
Mak!
Arcade Software+Hardware
マック ジャパン

営業時間:(2店共通)
平日 午前11時〜午後7時
土曜 午前10時〜午後7時
日祝 午前10時〜午後6時

本 店
Address:東京都千代田区外神田4-7-2小林ビル4F
TEL:03-3255-0737
FAX:03-3255-0738

プラス館
Address:東京都千代田区外神田3-14-6恵光ビル5F
TEL:03-3255-4555
FAX:03-3255-4556

Internet
Web:http://www.mak-jp.com
国内専用 E-mail:makplus@mak-jp.com
★E-mailアドレスの変更:mak@mak-jp.com→makplus@mak-jp.com

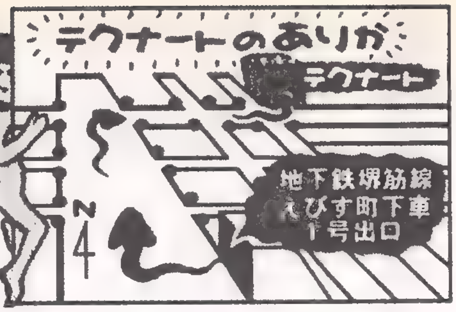


テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 定休日：毎週日曜日（祝・祭日は不定休）
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

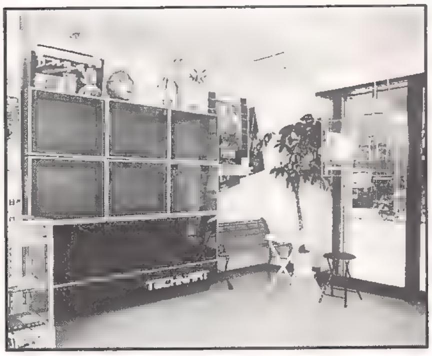
テクナートの広告です。
大阪名物

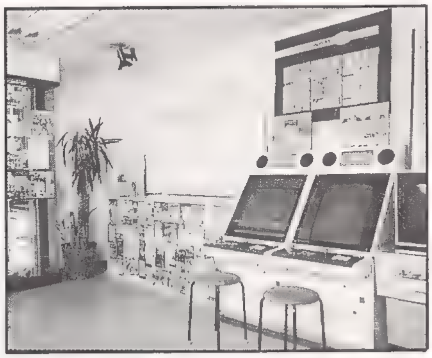
テクナートのありか



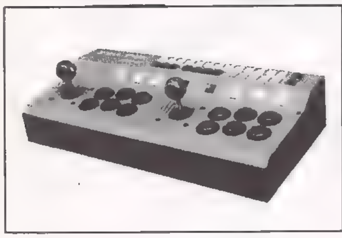
http://www.technart.co.jp 商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。







ゲームに金縛り!!



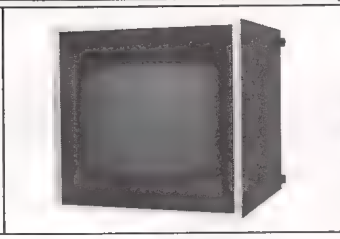
パナツイン／パナカスタム

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
パナツイン¥38,000／パナカスタム¥34,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000



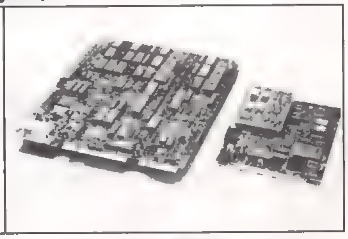
AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。



20インチ高画質モニター

アナログRGB21ピン／15ピン入力対応。業務用ディスプレイで安定した画像を楽しめます。15khz／24khzの切り替えもできます。画像調整は前面から可能です。音声出力端子付き。縦画面／横画面兼用。使用部品はすべて新品です。
1年間保証付き。
寸法W520　H500　D460　¥85,000



ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

各種クレジットカードもご使用いただけます。

中古基板も常時2,000枚在庫！くわしい資料ご希望の方は、ハガキでテクナートGM係までお申し込み下さい！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

テクナート
〒556-0006 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-6643-7641

営業時間
AM12:00～PM7:00

●6回～60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主

お名前（ふりがな）		電話番号（市外局番・局番・番号）		性別（1男 2女）
生年月日（西暦　年　月　日）				
郵便番号 □□□-□□□□		ご住所（ふりがな）　都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：	円（手数料	円）
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額		円

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄：処理日／伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

郵便はがき

101-8791

010

料金受取人払

神田局承認

1023

差出有効期間
2000年3月31日
まで

★切手はいりません

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

（受取人）

株式会社　新声社
読者サービス部　行

101-8791 010

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

枚数　　枚中　　枚目

FAX　市外局番　局番　番号

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- 本「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」、または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文いただけます。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご記入の際にご注意ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに……プラス400円	（例） 10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　または　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

－－－－－（キリトリ線）－－－－－

ご注文主	お名前（ふりがな）　㊞	電話番号（市外局番・局番・番号）		性別　1男　2女	生年月日　西暦　年　月　日
	郵便番号　□□□-□□□□	ご住所（ふりがな）　都道府県			

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料　円（手数料　円）		
ご注意…代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額　円		

（ご注文商品）

保護者名　㊞	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。

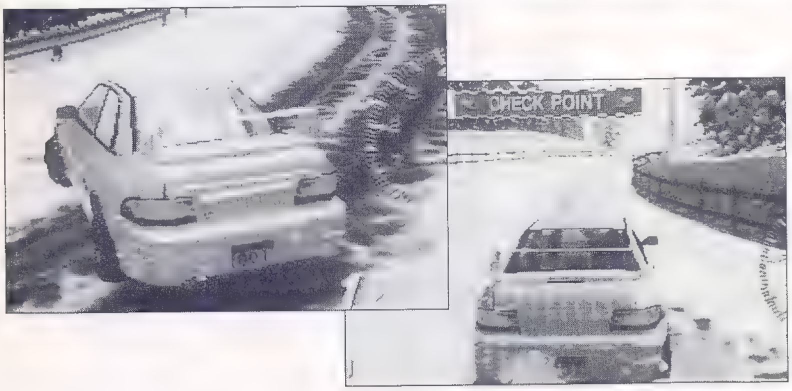
※太枠内のみご記入ください。

（キリトリ線）

タイムアタックランキングバトル延長決定！詳細は次号にて！

BATTLE GEAR™

バトルギア



超上級「Snow Field」攻略　PART3

まさに今、タイムアタックランキングバトルが終わったばかりだが、速さへの追求はまだ終わらない…。さらに速く走るために…いくぜ！

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる㊋



6月いっぱいでバトルギアのタイムアタックランキングバトルが終了したが、本番はこれからだという人も多いはず。

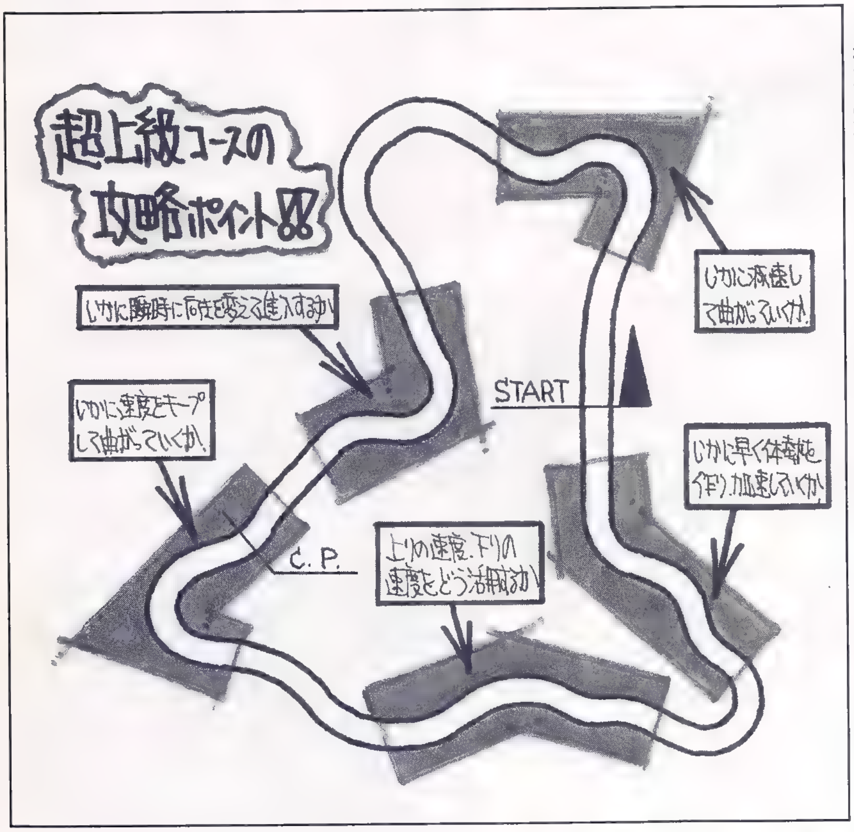
これまでの攻略は、そのランキングバトルのスケジュールに合わせて攻略をしてきたので、後半になるにつれて難しくなっていくコースについていけない人もでてきているのではないでしょうか？

特に前回攻略した「超上級」は、完走するのも大変！

タイムアタックなんて夢のまた夢ー何はともあれ完走しないことには…という人も多かったのでは？

今回は、その夢を実現させるべく、もう一度「超上級」を攻略ーどこに注意して走れば良いのかー速く走るためにどうすれば良いのかを確認していきたい。

まず最初は、速く走るためのクルマ選びから始めようー



重いはずのGT-Rが…速く走れるクルマ選び！

前回の攻略でセレクトしたクルマは、クラスCがシビック、クラスBがセリカ、クラスAがインプレッサというものであったが、インターネット上でのクルマのセレクト状況を見ると、クラスC、Aは違うクルマをセレクトし、より速いタイムが出ている。

そのクルマとは、クラスCがFRのNB8Cロードスター、クラスAがGT-R！

ロードスターは、すでに速く走れることが確認されていたが、GT-Rが速いことに驚く人も多いのでは！

クラスAで速いといえば、CP9Aランサーエボリューション、GC8改インプレッサだった。

その理由は、パワーもそうなのだが、やはりクルマの重さが大きく影響している！

軽くてハイパワー！そりゃ速いのは当然！

でもタイムを見てみるとGT-Rのほうが速い！

これまでのタイムアタックでは、上位に顔を出すことがほとんどなかったが、どうも雪道というシチュエーションになると、同じハイパワーでも他車よりも重いGT-Rの実力が発揮されるようだ。

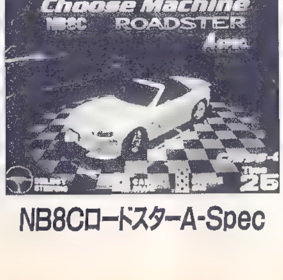
そんなわけで今回は、ロードスター、セリカ、GT-Rで走ってみるぞ。



BNR32スカイラインGT-R



ST205セリカGT-FOUR



NB8Cロードスター A-Spec



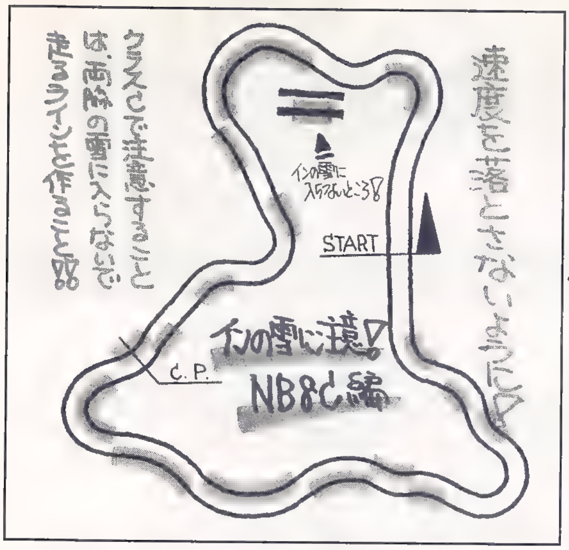
FRで雪道を走るのは、実車ならかなり怖いお話！まだFFのほうが安全に走らせることができる。なら…と思うのだが、そこはゲームだから何があっても速いものを選ぶのは鉄則、当然のことー

ここでは、FRの特性、回頭性の良い点を重視し、それを活用して走ってみたい。

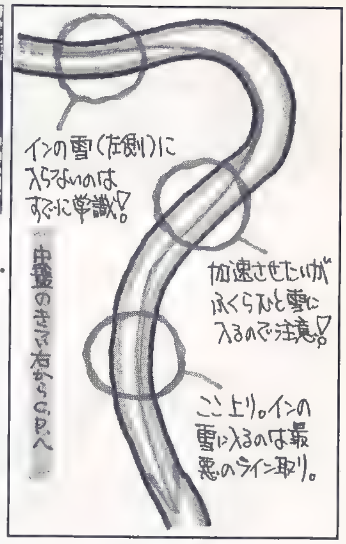
その特性が生かせる場面は、S字のような切り返すカーブ。

いかに切り返す部分で素早くクルマの向きを変えられるかがポイントになり、この特性を活用するところは、スタート後の左→右、中盤のきつい右→左、チェックポイントと付近の右→左、そして最後の連続カーブである。

ここで確実に、シビックで走るよりも速いラインを走れるようになるのだー

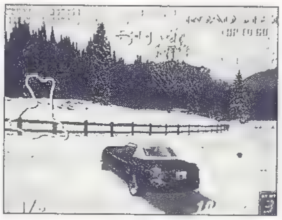



すぐ向きが変わることを活用して直進と、曲がる部分で使い分けよう。



だが、速く走れるようになる半面、ミスが出やすくなる。その理由は、向きが素早く変えられるためカーブの奥まで突っ込むようになり、切り込むタイミングがシビアになるからだ。

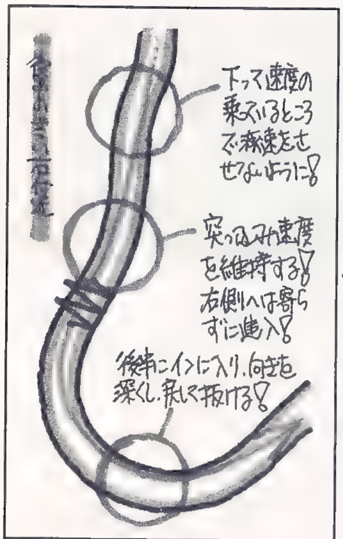
短い時間で、スパッと向きが変えられるのが望ましいが、これはやり込むしかないので、根気よく続けていってタイミングをつかんでほしい。

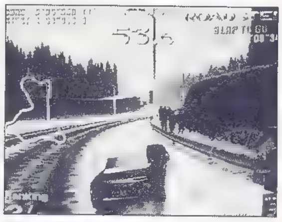

チェックポイント後の右。インの雪に注意！後半はハンドルを戻すぞ！

切り返すカーブ以外で気をつけてほしいのは、路面抵抗が低い雪道なので、駆動力をしっかり加速に結びつけて走れるかどうかである。

特にクラスCのクルマは、速度が落ちたときに加速させるのが大変で、かなり気を使って走らなければならない。

その加速しにくい部分というのは、上り坂もそうなのだが、ここでいうそれは、コース両脇に退けられた除雪された雪のこと。雪の抵抗を受けるためである。




最後の連続カーブは、直線的に走り、短くギュッ！と切り込んで走る。

速度を落としたくない部分では、両脇の雪を避けて、除雪されているところを走り、カーブで減速が必要であれば雪の抵抗をも使って速く走れるようにしていく。

その結果、シビックよりも速く走らせられるのだ。

気をつけてほしいのは、直進させるときはしっかり真っ直ぐにし、クルマを横にするときは、向きが深くなりすぎないように瞬時に角度が合わせるようにしてほしい。

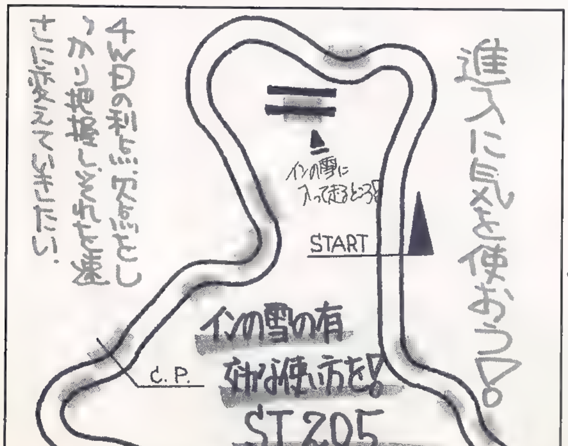
そこに少しでも迷いがあるとすぐミスにつながるので、気を引き締めて走りたい。



セリカは、全輪で駆動をする4WDであるが、速く走るために理解してほしいのが、4WDという駆動方式である。

前輪も後輪も駆動をするので、FF、FRの両方の良い面を持っているが、逆に両方の悪い面も持っているのだ。

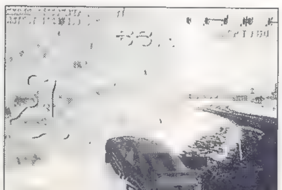
具体的な例を挙げると、全輪で駆動するので、非常に安定した走りが得られるのだが、速く走るために必要な状態の「ドリフト走行」にするためには、その高い安定度が障害になってくる。



この障害をしっかり理解すると、ドリフト走行に持ち込む際、どういう対応をすればいいのかがはっきりする。つまり、いかに曲がるように仕向けていくかが攻略のポイントとなってくるのだー

そこでチェックしたいのが、カーブの入り口、連続するカーブの切り返しといった部分。

曲がるために必要なクルマの向きになるまでのスペースを、しっかり意識して作っているかどうかである。


スタート後の右→左。ここから素早く切り返して右のインへ突っ込む！

手前から切り込まないとインを突けないのだ。

これを理解しておくと、奥へ突っ込む意識がなくなり、確実に速く走れるラインに乗せられるようになる。

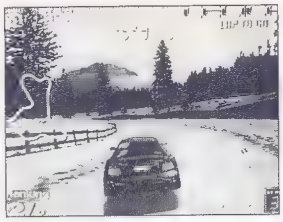
●インターネットランキングも同時開催！ゲーム終了時のパスワード入力で、インターネット上でも最速王を狙え！
アドレスは、タイトーホームページ　http://www.taito.co.jpへアクセス！

タイムアタックランキングバトル延長決定！詳細は次号にて！

曲がる方法がクリアになったので、それを生かす走り方をチェックしていきたい。

その走り方とは、コース両脇の雪の部分の使い方である。

加速しにくいためにクラスCでは使わなかったその部分を、パワーアップしているクラスBでは、そこが走れるようになるので、より外側から進入するためにその部分に入っていくのだ。


チェックポイント後の右の進入だが、前半部分でインの雪に突っ込む。

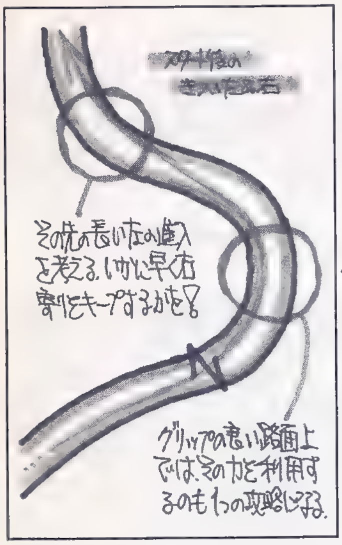
これにより、横方向でもクルマの向きを深くするためのスペースが作れることができるようになる。

より高い速度で走れる区間を長くなるので、さらにタイムアップが可能になるぞ！

使える脇の雪は、何も外側だけではない。内側だってしっかり活用することもできる。

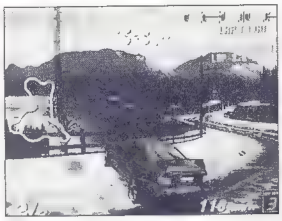
内側のインの雪を使って曲がるのは、チェックポイント後の緩い右から左の部分。

緩い右から左に切り返すとき、左のインの雪に真っ直ぐ突っ込みながら左へ切り込む。



このラインだと向きは変えられるが後半のラインがふくらむ！曲がりすぎてインの壁にぶつかる！と思えるが、雪の抵抗により減速され、ふくらむのを抑えたり、雪の傾斜でインに入りすぎるのを抑えるので、意外にきれいに！かつ速く走れるようになるのだ。

また、4WDの特性から加速がしやすいという点を活用するために、カーブの脱出の部分で、早くクルマの向きを戻すようにする。


連続カーブ手前のきつい左。左の雪に入り、後半、加速しながら脱出！

特にこれを意識して使ってほしいところは、後半の長くきつい左から続く連続カーブの部分だ。

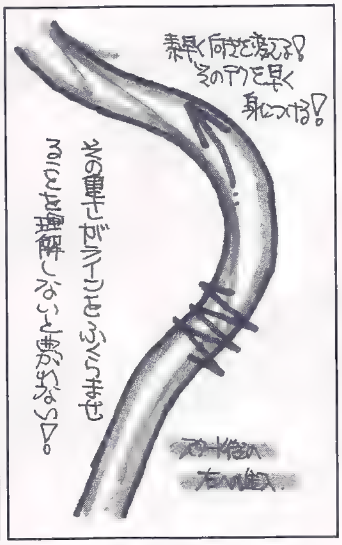
早めに切り込んでインをキープし、早めに戻すと、ふくらんでいくときにはすでにクルマの向きをコースに対して真っ直ぐにすることができ、加速がしやすくできるのだ。

このクラスB攻略のセリカで4WDの特性を理解しておくと、クラスAのGT-Rの走らせ方が楽になるぞ！

CLASS A攻略 スカイラインGT-Rで頂点へ！



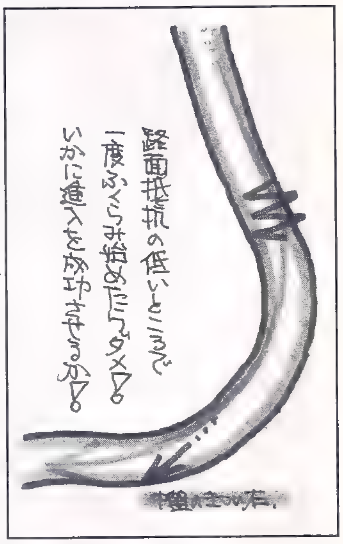
重いけど速いのは、その重さが横Gやグリップに影響しているからではないだろうか。





何はともあれ、速いのは事実！納得して走るほかない！

クラスAともなると、そのハイパワーが逆に上達の大きな障害になるので、それにどう対処するかが攻略となる！



基本は、セリカと同じだが、パワーがある分、切り込むタイミングを早めたり、強く素早く操作をして対応していく。

それらに、操作手順に気を使うことで効率的に減速ができる方法を身につけること！

手順としては、ブレーキング中の速度を確認し、1速ずつシフトダウンを行う。


前半の長い上りの左。他車よりも速度が出せる！インに注意して走る！

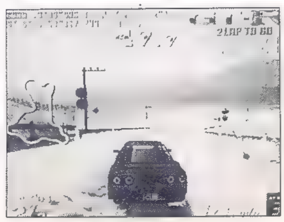
この操作により、移動している速度とタイヤの回転が近くなり、タイヤが路面に食いつき（グリップ力増加！）、操縦しやすくなるのだ。

このコースのような路面抵抗の低いところでは、そこに注意していないと、上達することはできないぞ！

その操作ができるようになると、ストレートで速度を出してから進入する際、ミスを抑えることができる。

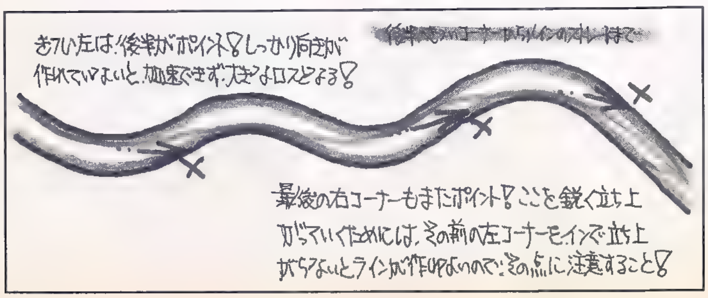
このときのハンドル操作で、向きを素早く深めるために早く切り込みがちだが、必ず減速をしてから（前輪に荷重してから）切り込むこと。

曲がる中で細かいところに気を使うので、曲がるランサー、インプレッサに劣らない速さが生まれるのだ！


後半の速度の出るところ！稼ぎどころ！インの雪に注意して走ること！

それ以外の注意点は、ストレートや大きいカーブでは、両脇の雪に入らないようにして、そのパワーがしっかり加速できるようにしていく（そこが他車より速いため）。

使い始めは扱いにくいが、その重さの対応を把握することで、GT-R用の走り方にしていき、より速いタイムを出せるようにしていきたい！



DC版で逢いましょう

ソウルキャリバー通信

TM

ソウルキャリバーの攻略ページも、ついに今回で最終回。夏発売予定のDC版を楽しみに、しばしお別れ!

ガード投げ抜けの裏をかけ
横投げ研究会

ガード投げ抜けは、決して万能ではない。「狙って」決める横投げで、鉄壁のガードを打ち崩せ!

Ⓖボタンを押しながらⒶ、またはⒷを押すことでガードしながら投げ抜けも兼ねる…という「ガード投げ抜け」のテクニックが、かなり定着してきた今日。強力な投げ技や優秀な下段技を持たないキャラクターは、ガードを崩すのに苦労することも多い。

そんな中、注目されるのが通常時に狙う横投げだ。横投げはⒶ＋Ⓖ、Ⓑ＋Ⓖどちらの投げも同じものが出る上、その中にはダメージの高いものや、リングアウトが狙えるものも含まれている。密着してステップ→投げとやれば、通常時にも横投げを決めることができるので、立ちガードを読んだときに狙ってみてはいかがだろうか。片方の投げを集中的に警戒されやすいとき（あるいはキャラ）などは、特に効果的。相手の裏をかき、ガード投げ抜けを崩すのだ!

大ダメージ横投げを決めろ!

横投げを狙う価値がもっとも高いキャラは、なんといってもソフィーティアだろう。通常の投げ技がそれほどダメージが高くないのに対し、右側面からの横投げはなんとダメージ75。これは、全キャラが持つ各種投げ技の中でも最高クラスのダメージだ。

Ⓐ抜けのコマンド投げを主体にしつつ、ここぞという場面では左にステップしてからのⒷ＋Ⓖ投げを狙う、というのが主な使い方。普段ダッシュからコマンド投げを狙っているところで、これを狙ってみてはいかがだろうか。

また、タキでも同じような使い方ができる。こちらはⒷ抜けのコマンド投げが主体になるので、同じく左ステップからⒶ＋Ⓖで横投げを狙おう。ダメージは65とソフィーティアほど高くはないが、タキの持つ投げの中ではもっとも高威力になっている。



コマンド投げをを警戒し、ガード投げ抜けを入れている相手に対し…、



ステップしてからⒷ＋Ⓖで横投げを決める。ダメージはなんと75だ！

リングアウトが狙える横投げ

ダメージ狙い以外にも、もう一つ横投げを活用したい場面がある。それは、リングアウト。あくまで事故的なものという印象も強い横投げリングアウトだが、これも研究次第では十分に狙っていける。

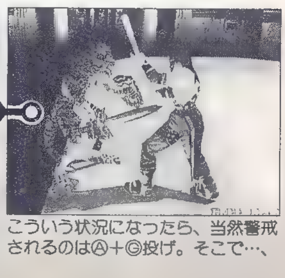
普段はあまり使われない横投げならば、相手もリングアウトに対する警戒心が薄いため、決まる確率も高いはずだ。

各キャラの横投げリングアウトデータについては、ダメージとともに表にまとめてある。例えばシャンファの場合なら、リング端に追い詰めた状態で左にステップ→左側がリング端に→投げ→リングアウトといった使い方。リザードマンなら、リング端に追い詰められた状態で左にステップ→右側がリング端に→投げ→リングアウト…という具合だ。後者の場合、Ⓐ＋Ⓖ投げによる後方リングアウトが必然的に警戒されるため、Ⓑ＋Ⓖの横投げが決まりやすい。

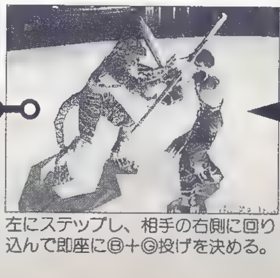
また、捌きの活用も横投げ狙いのポイント。技によってどちら側に捌くかが変わるため的を絞りにくいが、逆転を狙いたいときにはバクチを打ってみてもいい。捌いた方向を即座に判断し、横投げとリングアウトを狙える各種打撃技、そして以前に紹介した背後に回っての確定打撃や背後投げを使い分けられるようになれば、状況別に多種多様なリングアウトパターンを作ることができるぞ。

キャラ別横投げ全DATA

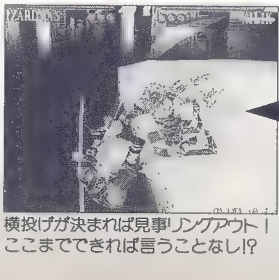
キャラ名	方向	ダメージ	リングアウト	キャラ名	方向	ダメージ	リングアウト
キリク	右側面	55	×	ヴォルド	右側面	60	×
	左側面	55	前方		左側面	60	右
シャンファ	右側面	55	左	アスタロス	右側面	75	左
	左側面	62	×		左側面	75	×
アイヴィ	右側面	60	×	ファン	右側面	60	×
	左側面	65	×		左側面	65	右斜め前
御剣	右側面	70	×	吉光	右側面	70	×
	左側面	70	×		左側面	70	右
マキシ	右側面	55	×	リザードマン	右側面	65	右斜め前
	左側面	65	×		左側面	65	×
ソフィーティア	右側面	75	×	ロック	右側面	70	右
	左側面	40	×		左側面	70	後方
ナイトメア&ジークフリート	右側面	70	後方	ソンミナ	右側面	60	×
	左側面	60	×		左側面	65	×
タキ	右側面	65	×	備考	リングアウト方向は、横投げが決まった時点での自キャラから見た方向を表す。×マークがついているものは、リングアウトが狙えない。		
	左側面	55	×				



こういう状況になったら、当然警戒されるのはⒶ＋Ⓖ投げ。そこで…、



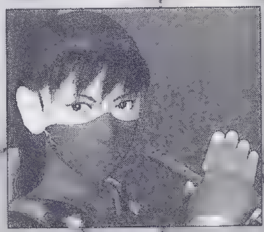
左にステップし、相手の右側に回り込んで即座にⒷ＋Ⓖ投げを決める。



横投げが決まれば見事リングアウト！ここまでできれば言うことなし!?

キャラ別ミニ攻略

今号の人 タキ



中距離戦は、実戦経験と工夫次第で十分克服できるはず。状況別の目的と答えを用意しておけば、怖いものはない！

中・近距離での小テクニック

まずは、大きなポイントになる中距離戦。ここは、経験からくる技量がモノをいう。リーチの長いキャラを相手にするときは常に相手の技に反応（＝ガード）することを意識しつつ、慎重に間合いを詰めていこう。相手の技をガード、またはかわしたなら、すかさず接近して攻勢に出る。

そんな中、活用したいのが⇨➡Ⓐ、つまり⇨➡Ⓐホールドだ。ホールドすることで相手にガードさせたときの硬化が長くなる上、⇨➡ⒶⒷⒷⒷの2発目に大きくディレイをかけられるようになる。初段をガードさせていれば最大限にディレイをかけても割り込むことはできないので、かなり信頼できるぞ。ここにホールドなしの⇨➡Ⓐ・投げという選択肢を絡めれば、かなり強力だ。

一方、近距離戦での小テクニックは、ⒶⒶ↓しゃがみ。ⒶⒶを入力後すぐにしゃがみ入力をしておくと、かなり早くからしゃがみ状態を作れるのだ。ⒶⒶヒット時にこれを使って立ち途中Ⓚを出せば、割り込み不能の連携になる。

このほかにも、しゃがみ状態からの固有技も交えて特殊な連携を作ってみよう。とはいっても、所詮はアクセント程度にしかならないが…。



⇨➡Ⓐ→ディレイⒷⒷⒷを警戒させておけば、⇨➡Ⓐ→投げが生きる。



ⒶⒶ後にすぐしゃがみ入力をしておくと、素早くしゃがみ状態を作れる。

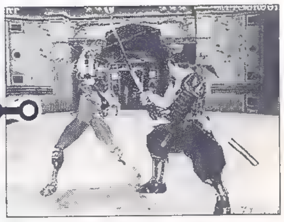


ⒶⒶヒットから立ち途中Ⓚが割り込み不能。カウンターも狙えるぞ。

横移動対策にこそ⇦Ⓑ＋Ⓚ

いったん近距離になってしまえば、回転の速い連携で押すだけでもかなりの強さを発揮するタキ。横斬りが適度に混ざった連携を使っていれば、そうそうかわされることもない。横斬りで潰すというよりは、発生の早い技で止めてしまうというのが、タキなりの横移動対策なのだ。

しかし、状況を確認しつつ横移動を使ってくる上級者相手や、ソフィーティアの⇩方向走り中Ⓐに代表されるかわし性能の高い技はさすがに苦しい。となると、やはり登場するのは⇦Ⓑ＋Ⓚだ。判定の先を当てることばかりを考えず、連携の中にこれを絡め、横移動したら当たるように使っていこう。ある程度近距離から出しても、相手が横移動していればヒットしてくれるぞ。この技自体隙は小さいので、もしガードされてもまったく問題はない。



通常、相手が何もしていなければ十分ガードできるような近さでも…、



横移動すると当たる。これを意識し、横移動への対策としていこう。

復習的小ネタ

ここで紹介するのは以前に取り上げたものだが、重要なのでもう一度触れておこう。

1つは、右のページで取り上げている横投げの活用。タキはⒶ＋Ⓖ投げのダメージが低いため投げがⒷ＋Ⓖに偏りやすいところを、これで代用しようというわけだ。Ⓐ＋Ⓖのダメージがわずか48なのに対して横投げは65と、かなり差がある。横移動を見てしゃがむような相手には、⇙ or ⇖方向走り中Ⓑ、またはⓀなどの中段攻撃を使おう。

もう1つは、前号紹介した⇧ or ⇩方向走り中Ⓚからの追い打ち。⇧方向走り中Ⓚからは、ⒶⒷキャンセル⇦Ⓐまたは Ⓑ始動の連携や⇖Ⓚ⇖Ⓚ、⇩方向走り中Ⓚからは風車に連携させてⒷを叩き込む。小さいことだが、ダメージアップにつながることは確かだ。



密着から左に移動し、Ⓐ＋Ⓖで右側面投げ。ガード投げ抜け対策だ。



上下どちらの方向から出したかで、ヒット後の追い打ちを変えること。

ドリームキャスト DC版 ソウルキャリバー開発日記 第四回

担当：キャラクターデザイナー：光永浩司

3Dゲームのキャラクターってどういう風につくるのか、想像した事はありますか？

キャラデザ、と言うと「キャラクター創造者」の印象があるかもしれませんが、キャリバーの場合、そう単純に一言で括られるものではありません。

企画者とのミーティングを重ね、キャラのイメージを固めていき、キャラ画として出す…これだけでは、まだ半分も完成したとは言えないのです。

企画とデザイナーがイメージしたキャラに、モデリング担当がそれにふさわしい肉体を創り出し、プログラマーが衣装を着せ、サウンドとモーション担当が性格をつけていく…すべてのセクションが協力しないとキャラクターは完成しません。

こうして見ると私の場合、「キャラ原案担当」と書いたほうがしっくりくるのかもしれませんね。

そんな行程を経て創られた、キャリバーのキャラクターたち…あと少しであなたの部屋でもプレイできるようになります。期待していて下さい！



タイトなコーナーが連続！
ヘレスサーキットを攻める！

ハイスコア ランキング

コーナーからコーナーへのつながりを理解し、ラインを作っていこう。

http://www.namco.co.jp/home/aa/am/vg/500gp/rank

ハイスコアを出して
パスワードを申請して
自分のランキングをチェックだ！

担当：ずるずる㊫

最終戦
ヘレスサーキット

**右へ左へ曲がるコーナーを
しっかり覚えて滑らかに走るぞ！**

スタートからミシュランへ

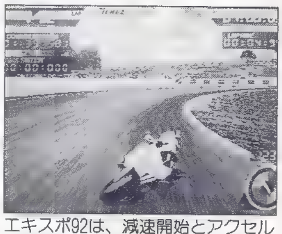
最終回となる今回は、スペインのサーキットを走る！

左にあるコースマップを見てもらってもわかるように、要所要所にきついコーナーがライダーを待っている！

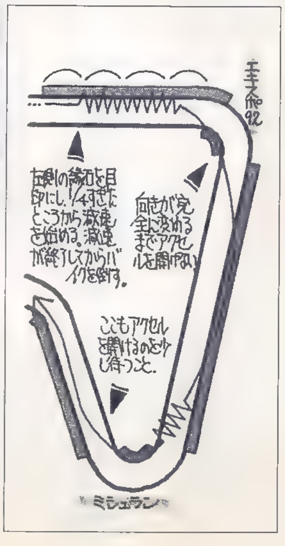
だが、実際に走ってみると、S字のような切り返し抜けていくようなコーナーはないので、各コーナーの抜けていく方法を覚えていくのが非常に楽なのだ！

あるコーナーでミスをしても、次のコーナーに影響しにくいので、落ち着いて練習ができるのだ！





エキスポ92は、減速開始とアクセルの開け方がポイントになるぞ！



レースモードで始まると、グリッドスタートになるので、GO！のサインでアクセルを全開にしてコースの左端を走ってきついエキスポ92へ！

このコースで一番スピードの出るストレートから進入になるため、かなり手前からのアクセルオフ&ブレーキで減速を行って抜けていく！

ブレーキを引くタイミングは、図で確認をしてほしい。

タイムトライアルモードの場合、スピードが出るので、より手前から減速をする！

クリッピングポイントを通過したら、コース前方が見えるまで待ってからアクセルを開けるようにして、ふくらむミスをしないようにしよう。

外側の縁石までふくらみ、そこから次のミシュランへ。

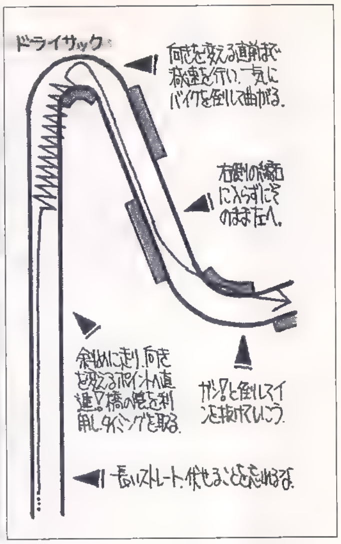
ここもきついので、しっかり減速を行い、抜けきってからアクセルを開けるぞ！

シト・ポンスからストレートへ

ミシュランを抜けたら、全開で図のライン通りに走り、シト・ポンスへ。

ここはそれほどきつくはないのだが、アクセルを戻す量、タイミングを間違えると、コーナー後半で加速させにくくなるので注意したい。

ポイントは、減速することでインに突っ込んでいくこと。後半、バイクを起こすぞー！



ストレートからドライサックへ

しっかり伏せて加速してきついドライサックへ。

きついコーナーとなれば今まで通りにアクセルオフ&ブレーキで進入していくのだが、ここ、めいっぱい減速をしたときにできる「急旋回」を使って鋭角に曲がっていく！

それが図にあるラインだ！


思い切り減速をして、一気に向きを変えてズバーン！と抜けていこう！

ドライサック後すぐの左は、入り口の右側の縁石には入らずに全開で抜けていく！もちろんインの縁石に入るぞ！

しっかり外側までふくらんでおき、そこから次の左へ。

ここは全開で無理なので、インへ突っ込んでいく途中でアクセルオフ&ブレーキでインをキープして抜けていく。

その減速のタイミングが遅れるとインを突けなくなるので、注意したい。それができれば、インを突きつつ外側にふくらむことができるぞ！

エンジェル・ニエトからペルギへ

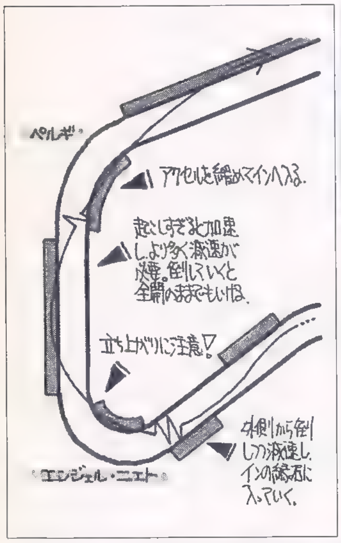
バイクを起こして加速をさせて、エンジェル・ニエトへ。

ここと次のペルギは、セットで覚えると良いだろう。

まずエンジェル・ニエトからだが、図でもわかるように直角以上に曲がっている！

となれば十分な減速が必要。外側からバイクの倒しとアクセルオフ&ブレーキで進入角度を維持し、ふくらまないようにしていく。


ふくらみつつも次のペルギの進入のために切り込む準備をしていく！



めいっぱい外側へ寄ってから一気に右にバイクを倒してペルギのインを突いていく！

このときのスピード調整だが、早くバイクを起こして加速ができた場合は、進入時にアクセルを少し戻していく。

アクセルの操作が面倒くさい人は、バイクを完全に起こさないようにしながらエンジェル・ニエトを抜け、加速しにくい状況を利用して、バンクを残しながらペルギのインへ突っ込んでいこう。

インを削っても良いだろう。

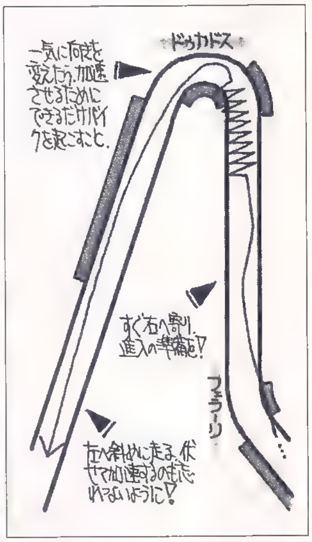
ドゥカドスからメインストレートへ

ペルギを抜けたら次の右を軽くアクセルを戻して抜け、その次の右を全開で抜ける。

そして最後のコーナーへ！


ここもドライサックと同じようにして、一気に向きを変えて抜けよう！

手前の右で素早くバイクを起こして加速し、右よりからインではなくミドルに突っ込み、アクセルオフ&ブレーキで減速をして曲がっていく！



ドライサック手前ほどスピードは出ないので、減速開始が遅れることは少ないと思う。

ただその先にはスピードの出るストレートが待っているので、アクセルの開け方には十分に気をつけてほしい。

まずはプロを！そして開発者を！

タイムアップのために青木3兄弟のゴーストと、開発者のゴーストを活用しよう！

その目標になるタイムを今回も載せてみた！

まずは宣篤氏から！そして開発者を追うぞ！

速くなって抜こう！

青木3兄弟のタイムと開発者のタイム

青木宣篤選手	2分02秒021
青木拓磨選手	2分02秒019
青木治親選手	2分00秒093
開発者ＫＩＹＯ氏	1分58秒715

お詫び：前号の青木拓磨選手の名前が間違っておりました。
お詫びして訂正いたします。

500GP 開発こぼれ話 〜筐体編〜

◆試作機にはマフラーが！

ドゥーハンモデルのNSRは右側面に2本、テール部分に2本のマフラーが配置されています。そこで、500GP試作筐体にもテール部マフラーを付加しました。GPマシンをリアルに再現するには必要なアイテムと考えたし、ゲームセンターに設置されたときのことを考えても、テールが動く事でその部分が目立つと考えたのです。

しかし、筐体の値段が高くなることや、イタズラによって壊れたり外れたりするとイメージダウンになることを考え、プロジェクト内部で付けるか付けないかで意見が分裂。

結果的には、製作が難しいこと、イタズラで外される可能性が高いこと、細部のディティールでなくバイク全体で十分インパクトがありアピールできるということで削除しました。当然デザイナーの落胆は大きかった…。

確かに、マフラーのある筐体で操作しているのを見ていると、オンボードカメラの映像を生で見ていると錯覚するほどでした(ちょっと大げさ?)。また、カーボン調マフラーがいい感じを出していました。



ほかにも、N.A.S.S.(Namco Advanced Swing System=ステップバーに足を乗せて、本物らしくバイク操作させる機構)を完成させるときには、操作性と安全性に気を遣いました。ゲーム内容はプレイヤーを限定してしまうようになっていますが、ゲームの操作の面ではプレイヤーを限定したくなかったので、近くの小学生(男女)を集め、バイク操作部への乗り降りと、プレイ中の安全性、ゲームプレイができるのかを確認しています。私事ですが、5歳になる娘も試作機に乗せました。ただ「乗って」って言ったら思いがけないところに足を掛けて乗り降りし、機械も大事、娘も大事でハラハラしました。さらに、「開発中のゲーム機だからお母さんに話しちゃダメよ！」って言い聞かせていたため、妻は仲間外れにされたようで、しばらく機嫌が悪かったです。

「バトルバクレイド」ご購入のお客様へ

製品ROM無償交換のお知らせ

株式会社エイティング
〒144-0051　東京都大田区西蒲田7-32-2
8ing EIGHTING CO.,LTD.

平素は当社製品の販売に格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。
さて、ご購入いただきました当社シューティングゲーム「バトルバクレイド」におきまして、ユーザーの方々の要望により、得点表示桁数を増やすことにいたしました。
つきましては市場における製品統一の為、全数を下記手続きにおきまして新ROMと旧ROMを無償にて交換させていただきますのでお申し込みの程宜しくお願い申し上げます。

記

対象基板	「バトルバクレイド」基板(日本国内向けのみ対象)
対象部品	EP-ROM　※貴社にて簡単にお取り替えいただけます。
対象期間	1999年7月31日迄
申込方法	下記申込用紙に必要事項を全て記入の上、FAXにてお申し込み下さい。
申込先FAX	株式会社エイティング　FAX 03-5711-8180
お問い合わせ	株式会社エイティング　TEL 03-5711-8195 ※月曜～金曜(祝日除く)AM10:00～PM5:00にて受け付けております。

※注意及びお願い
基板管理番号を必ず申込用紙に記入して下さい。基板管理番号は基板の中央付近の半導体に貼ってある8INGロゴ入りシールに記入されているAから始まる5桁の番号です。

今回対象の基板管理番号　A15231～A17599

(見本) A16932 8ing ←ここに書いてある番号を必ず記入して下さい。

お手数ですが、何卒宜しくお願い申し上げます。

株式会社エイティング 行き　　**FAX 03-5711-8180**

バトルバクレイドROM交換　申込書

申込日　　年　　月　　日

お届け先名(貴社名／店舗名):＿＿＿＿＿＿　ご担当者名:＿＿＿＿＿＿

ご住所:〒＿＿＿＿＿＿

TEL:＿＿＿＿＿＿　FAX:＿＿＿＿＿＿

基板管理番号:A□□□□□ ※必ず記入して下さい。

誌面からコピーしてお使い下さい。

秋葉原にゲームジャンクショップ
その名も… ジーフロント
G-FRONT
来店歓迎

業者の方へ!中古基板買取価格表FAX致します!!
中古基板・コントロールBOX高価買い取り!
通信販売やっています! FAX情報サービス登録受付中!

中古パソコンソフト取り扱い開始
WIN95、WIN98、PC98(5インチ、3.5インチ)
在庫数2,000本以上!!
新作も50%OFF!!!

Webページが凄い!
毎日更新!、細かいパーツも写真付きで!

トラックでサポート!
筐体などの引き取りも自社トラックで伺います。個人の方も業者の方もお気軽にご相談ください。

新品が安い!
新品基板予約受付中!必ず割引有り!

景品が揃ってる!
景品各種取り揃えております。予約も受付します。

お店の開店、改装
ゲームセンターのオープン、改装などに経験豊富なスタッフが相談に乗ります。地方の方もお気軽にお電話ください。

在庫リスト

●エスエヌケイ●

餓狼伝説2	¥200
真サムライスピリッツ	¥200
ステークスウイナー	¥300
ステークスウイナー2	¥300
得点王	¥300
龍虎の拳	¥300
龍虎の拳2	¥300
ワールドヒーローズ	¥300
ワールドヒーローズ2	¥300
餓狼伝説	¥500
餓狼伝説3	¥500
餓狼伝説SP	¥500
サッカーブロール	¥500
サムライスピリッツ	¥500
ベースボールスターズ2	¥500
マジカルドロップ2	¥500
リアルバウト餓狼伝説	¥500
リアルバウト餓狼伝説SP	¥500
ワールドヒーローズJET	¥500
ファイヤースープレックス	¥800
ライディングヒーロー	¥800
ガンガン行進曲	¥800
KOF96	¥1,000
キングオブモンスターズ	¥1,000
ぐるりん	¥1,000
サイバーリップ	¥1,000
パズルボブル	¥1,000
ミューテーションネイション	¥1,000
KOF95	¥1,500
天草降臨	¥1,500
ワーヒーパーフェクト	¥1,500
月華の剣士	¥2,000
ダンクドリーム	¥2,000
ミラクルアドベンチャー	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説2	¥2,500
マネーアイドルエクスチェンジャー	¥4,000
ネオドリフトアウト	¥5,000
エクスチェンジャー	¥5,000
ソニックウイングス3	¥8,000
MVS(大)	¥10,000
スカイソルジャー	¥10,000
メタルスラッグ	¥10,000
ショックトルーパーズ	¥10,000
ショックトルーパーズセカンド	¥12,000
フリップショット	¥12,000
MVS(中)	¥13,000
メタルスラッグ2	¥13,000
MVSマザー(小)	¥15,000
KOF98	¥15,000
月華の剣士2	¥15,000
メタルスラッグX	¥38,000
ハイパーネオジオマザー	¥70,000

●カプコン●

D&D	¥16,000
D&D2	¥28,000
ゼロ3	¥27,000
アルファ2	¥3,000
スト2X	¥2,000
ストゼロ2	¥2,500
ゼロ2アルファ	¥3,500
パワードギア	¥6,000
バンパイアセイヴァー	¥1,000
バンパイアセイバー2	¥2,800
バンパイアハンター	¥1,000
バンパイアハンター2	¥2,800
ポケットファイター	¥15,000
キャプテンコマンドー	¥11,000
魔界村(US)	¥3,500
スト2ダッシュ	¥6,000
カプコンワールド2	¥3,000
バース	¥10,000
USネイビー	¥8,000

●コナミ●

GIジョー	¥30,000
X-MEN	¥18,000
バイオレントストーム	¥28,000
MIA	¥25,000
TMNT	¥3,000
クライムファイターズ	¥10,000
極上パロディウス	¥8,000
セクシーパロディウス	¥18,000
パロディウスだ!	¥3,000
グラディウス2	¥15,000
グラディウス3	¥25,000
パワプロ96	¥1,000
アミーゴ	¥8,000
ススメ対戦パズル玉	¥1,000
ときメモパズル玉	¥3,500

●セガ●

エイリアンストーム	¥8,000
モンスターランド	¥5,000
ST-Vマザー	¥18,000
ガーディアンフォース	¥2,500
コットンブーメラン	¥6,000
コラムス97	¥200
サシッス	¥8,000
ダイナマイトデカ	¥1,500
プリクラ大作戦	¥500
レイディアントシルバーガン	¥2,000
ゴールデンアックス2	¥30,000
ダンプ松本	¥8,000
モンスターレア	¥6,000
ワンダーボーイ	¥10,000
バーチャ3	¥10,000
バーチャ3tb	¥13,000
クラックダウン	¥18,000

●アイレム●

怪傑やんちゃ丸	¥13,000
フック	¥18,000
ボンバーマンワールド	¥13,000
ロードランナー魔神の復活	¥20,000
R-TYPE2	¥8,000
エアデュエル	¥8,000

●タイトー●

F3マザー	¥11,000
アルカノイドリターンズ	¥100
ダライアス外伝	¥3,000
アラビアンマジック	¥18,000
サンダーフォックス	¥12,000
メイズオブフロット	¥3,000
カダッシュ	¥7,000
ミズバク大冒険	¥3,500
GダライアスVer.2	¥10,000
シャトルインベーダー	¥10,000
ハイパーデュエル	¥8,000
ヴォルフィード	¥3,000
フリップル	¥2,000

●ナムコ●

タンブルポップ	¥8,000
ディグダグ	¥4,000
ナムコクラッシックVOL1	¥15,000
ナックルヘッズ	¥10,000
ファイティングレイヤー	¥58,000
マイエンジェル3	¥6,000
F/A	¥10,000
オーダイン	¥10,000
ドラゴンセイバー	¥10,000
ドラゴンバスター	¥12,000
スーパーワールドコート	¥3,000
コズモギャングザパズル	¥1,000

●その他●

バトライダー	¥6,000
バトルガレッガ	¥12,000
ロジックプロ	¥1,500
ロジックプロ2	¥500
ギャルズパスラー	¥16,000
アテナのはてな	¥300
サボテンボンバーズ	¥5,000
サンダードラゴン	¥5,000
富士山バスター	¥8,000
弾銃フィーバロン	¥12,000
エスプレイド	¥28,000
ガンバード	¥8,000
空牙	¥8,000
クレイジークライマー2	¥13,000
航空騎兵物語	¥3,000
ストライカー1945	¥13,000
戦国ブレード	¥10,000
モモコ120%	¥38,000
魚ボコ	¥5,000
キャプテンアメリカ	¥10,000
デスブレイド	¥5,000
コブラコマンド	¥2,000
スタジアムヒーロー	¥3,000
マジカルドロップ	¥3,000
コンバットライブス	¥2,000
デッドオアアライブ++	¥30,000
ジェミニウイング	¥7,000
ファイナルスターフォース	¥12,000
お天気パラダイス	¥15,000
ゼロウイング	¥12,000
達人王	¥10,000
バツグン	¥10,000
セーラームーン	¥30,000
マクロス2	¥10,000
モンスタースライダー	¥1,000
ダムファイナルシューティ	¥7,000
スターソルジャー	¥48,000
オメガファイター	¥6,000
ストームブレード	¥20,000
ヘビーユニット	¥4,000
女流将棋教室	¥25,000
グランドストライカー	¥2,000
ブレイジングトルネード	¥2,000
アシュラブレード	¥38,000
PANG!3	¥15,000
ダブルウイングス	¥15,000
バルキューブ	¥2,000
MR.DOワイルドライド	¥15,000
クイズ学園パラダイス	¥500
プリメーラ	¥1,000

●麻雀●

宇宙の神秘	¥30,000
ジャンピューター96	¥23,000
若草物語	¥3,000
ファイナルロマンスR	¥20,000
銀玉勝負	¥500
銀玉勝負DX	¥8,000
麻雀学園祭	¥10,000
麻雀同級生	¥2,000
麻雀同級生SP	¥4,000
ときめき麻雀パラダイス	¥25,000
こいこいしましょ2	¥18,000
リアル牌牌	¥1,000
雀雀しましょ	¥6,000
スーパーリアル麻雀P7	¥9,000

コントロールBOX高額買取中!

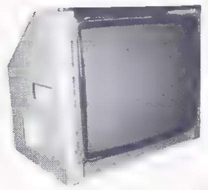


買取値段(程度によって多少変動します)

■パナツインロング	¥18,000
■ベガJr.	¥10,000
■AV5000	¥12,000
■AV5000DX	¥13,000
■AV6000	¥17,000
■AV8000	¥5,000
■ボードマスター	¥20,000

その他コントロールボックス高額買取中!!

オリジナルケース付きモニター(ブラウン管は中古です)

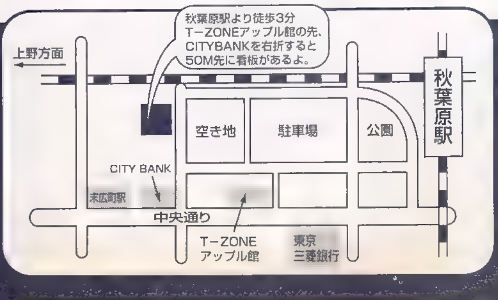


《画面がフラットでより発色がよいです》
25インチフラットモニター 25,000円より
・15/24Khz両対応 ・サイズH530×W610×440

《程度良い物より順番に発送!!》
26インチモニター ………… 20,000円より
・15/24Khz両対応 ・サイズH530×W610×440

★カプコンミニキュート 15,000円

ボーナス一括払い、リボ払い、分割2回払いできます。
各種クレジットカード取り扱いしています。
UC、VISA、Master、JCB、DC、Diners、million、AMEX



秋葉原の駅から見えます!!

G-FRONT
〒101-0021 東京都千代田区外神田4-13-7 アヅマビル2F
営業時間 年中無休 AM11:00~PM7:30
TEL 03-3255-0013 FAX 03-3255-3818
http://www.alles.or.jp/~gfront

基板

FAXサービスとインターネットも利用してね！



※個人で売る場合、身分証明書が必要です。

高価買取

「業務用基板」買取りリスト ●業者の方、大量処分OK！その他基板高価買い取り！

CAPCOM
スーパーパズルファイター
マーヴルvsストリートF
X−MENvsストリートF
マーヴルvsカプコン
ポケットファイター
ダンジョンズ&ドラゴンズ2
バトルサーキット
19XX
マーヴルスーパーヒーローズ
ダンジョンズ&ドラゴンズ
エイリアンVSプレデター
ストZERO2 アルファ
カプコンスポーツ
パワードギア
ストZERO3
ジョジョの奇妙な冒険
ジャスティス学園
ストリートファイターEX2
スターグラディエイター2
ストリートファイターEXプラス
ストリートファイターEX
ストⅢ
ストⅢ2ndインパクト
ウォーザード
闘神伝2
ストリートファイタームービー
ストⅡ'ターボ
バース
USネイビー
キャプテンコマンドー
ファイナルファイト
天地を喰らう
マジックソード
ワンダー3

チキチキボーイズ

NMK
サンダードラゴン2
マッドシャーク

東亜プラン
お天気パラダイス
バツグン
鮫!鮫!鮫!
ナックルバッシュ
達人王

彩京
ストライカーズ1945Ⅱ
ストライカーズ1945
堕落天使
ソルディバイド
ガンバード

JALECO
テトリスプラス
ゲーム天国
64番街
サイバトラー
P-47ACES

TAITO
GダライアスⅡ
Gダライアス
スーパーフットボールチャンプ
ライトブリンガー
ツインイーグル2
ファイターズインパクト
レイフォース

龍神
レイストーム
アラビアンマジック
グリッドシーカー
ハットトリックヒーロー93
サイキックフォース
バブルメモリーズ
その他のF3ボード
レイクライシス

TECMO
クールボーダーズ
闘姫伝承エンジェルアイズ
ギャロップレーサー
ギャロップレーサー2

KONAMI
バーサスネットサッカー
サッカースーパースター
スラムダンク2（C付）
セクシーパロディウス
極上パロディウス
ドラグーンマイト
ウイニングスパイク
究極戦隊ダダンダーン
G.I.ジョー
ミスティックウォリアーズ
サンセットライダース
バイオレントストーム
メタモルフィックフォース
バッキーオヘア
エイリアンズ
アステリックス
ザ・シンプソンズ
ゼクセクス

エスケープキッズ
ガイアポリス
サンダークロス
サンダークロス2
グラディウスⅡ
グラディウスⅢ
トライゴン
サラマンダ2
マーシャルチャンピオン

■GXサブボード
・バーサスサッカー
・サッカースーパースター
・ドラグーンマイト
・セクシーパロディウス
・極上パロディウス
・スラムダンク2

DATA EAST
ナイトスラッシャー
エドワードランディー
グレートラグタイムショー
ジョー&マックリターンズ
バックファイヤー（C付）
空牙外伝
ポケットギャルDX
ウルフファング

NAMCO
鉄拳3
鉄拳2B
鉄拳2
鉄拳
闘魂列伝3
エアガイツ

リベログランデ
タンクフォース
ソウルエッジⅡ
ソウルエッジ
ダンシングアイ
ナムコクラッシックVOL.2
ナムコクラッシックVOL.1
アウトフォクシーズ
ソウルキャリバー
ネビュラスレイ
ゼビウス3D／G
マッハブレイカーズ
スーパーワースタ98
ファイティングレイヤー

SEIBU
雷電ファイター2
雷電ファイター
雷電DX
雷電Ⅱ
雷電
バイパーフェイズワン
ゼロチーム
セイブカップサッカー

RAIZING
ブラッディロア
バトライダー
バトルガレッガ
魔法大作戦
疾風魔法大作戦

IREM
格闘野球リーグマン
海底大戦争

アンダーカバーコップス
ジオストーム
ボンバーマンワールド
パーフェクトソルジャー
メジャータイトルⅡ
剣豪
クロスブレイズ
R-TYPE LEO
R-TYPEⅡ
ガンフォース

SEGA
バーチャストライカー2−98
MODEL2 B
バーチャファイター3tb
バーチャファイター3
バーチャファイター2
デッドオアアライブ（A）
ST-Vマザーボード

KANEKO
ギャルズパニック S
ギャルズパニック3
ジャッキーチェーン

ATLAS
怒首領蜂ドドンパチ
エスプレイド
怒首領ドンパチ
ヘブンズゲート
豪血寺外伝
豪血寺一族2
豪血寺一族
キャノンダンサー

BANPRESTO
ガーディアンズ
マクロス プラス
アクウギャレット
スーパースラムス
クイズセーラームーン
美少女戦士セーラームーン
ドラゴンボールZ2
ドラゴンボールZ
ウルトラ警備隊
マジンガーZ
マクロス2
マクロス
戦国エース
電神魔塊
ガンダーラ

SNK
4スロットボード
2スロットボード
1スロットボード（大）
1スロットボード（中）
1スロットボード（小）
キングオブファイターズ'97
キングオブファイターズ'96
キングオブファイターズ'95
メタルスラッグ2
キングオブファイターズ'98
マネーアイドル
ダブルドラゴン
ネオボンバーマン
リアルバウト餓狼伝説2
得点王 炎のリベロ
ティンクルスター
ブレイカーズ

販売
もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。
来店大歓迎！！

通販
翌日商品がおてもとに!!
便利で早いコレクトコール（代引き）を御利用下さい。

クレジット
その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK！ 最高36回！

週間FAX基板買取り情報!!

情報料無料　24時間利用可

売ります・買いますの詳しい価格情報はインターネットでもご覧になれます。

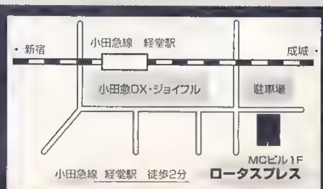
毎週更新される最新買い取り情報がお手もとのFAXから取り出せる様になりました。ガイダンスにしたがって操作してください。

FAX番号.03-5972-5403

BOX番号
- 1# 最新買い取りリスト情報
- 2# 今週の買い取り目玉品

売る方 買う方 初めての方
お気軽にTEL下さい。

LOTUS PRESS
株式会社ロータスプレス
〒156東京都世田谷区経堂2-13-1 MC経堂ビル1F
http://www.lotuspress.co.jp
tel.03-5451-2266 fax.03-5451-2040



平成11年5月23日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

スコアラー待望のエイティング新作シューティング『バトルバクレイド』が登場したが、初回でいきなりカンスト達成！スコアラーの頑張りには、ホントに恐れいります。

1回目集計

BATTLE BAKRAID

バトルバクレイド

（エイティング／1999年）

ROM無償交換開始！
詳細はP128に掲載

早くもカンスト達成！64倍稼ぎが決め手

ボンバーを使用しているときと自機が死亡しているときは、点数に掛かっている倍率が途切れないのを利用して、敵を破壊→ボンバー→敵を破壊→わざとミス→敵を破壊→ボンバーというように倍率をつなげていく。

これで敵の点数が最高64倍になるうえ、勲章が1万点まで育っていれば10万点勲章が出現するので、とんでもない点数が加算されることになる。

ステージ道中の最初から最後まで倍率をつなげると、たとえば前半面のＮＡＶＡＬステージでは勲章を抜きにしても、2000万点以上の点数が稼ぎ出せる。

ただ、自機が死んだときの爆風で敵を破壊してしまうと点数が加算されないし、ボンバーで敵を壊してしまうと点数が10分の1になってしまったりするので、注意が必要だ。

きちんと稼いでいけば5面の道中でカンストできるのだが、あまり稼ぎすぎてもランクが上がってしまい、ＡＬＬクリアが困難になってしまうので、わざと点数を落として7～8面でカンストするように調整しているようだ。

今バージョンは集計終了だが、点数がカンストしない「アンリミテッド　バージョン」にロム交換されるようなので、こちらのバージョンでの熱い争いに期待しよう。

上級　63,999,990

ガレッガマンNAS 個人申請AGスクエア盛岡店（岩手）	**れっさー** トライアミューズメントタワー（東京）
GSK GAME'S MILK（京都）	**カンストしてどうする LAOS-長田仙人** えの木朝倉店（高知）

1回目集計

ZOMBIE REVENGE

（セガ／1999年）

スティック＝ブライトリング

1,421,370

SGL-ADD-OH！

遊ingポイントセオラ（滋賀）

パンチハメで稼げ！

このゲームはＡＬＬクリアするとランキングに点数は残らないのだが、クリア時に点数の確認が取れるので今回から集計を開始した。

ヒット数をつなげて稼ぐのだが、ボスを後ろからパンチで細かくハメることによって相当点数が稼げる。とはいえ、残タイムが厳しく、あらゆる場面で素早い対応が求められる。

トップの使用キャラはスティック＝ブライトリングで、このキャラが前述のパンチハメに適しているからのようだ。

また、各面の様々な場所に弾丸やライフ、エリクサーなどのアイテムが隠れているので、これらを探し出すことも重要だ。

君こそゲーメスト！
HI-SCORE CLOSE UP!

3回目集計

GIGAWING™

（カプコン・タクミ／1999年）

200兆突破、ここからは細かく更新か

前回の集計から一転して申請が集中したポーチカは、驚くべきことに180兆台のプレイヤーが4人も存在する混戦模様。ヴィーダシュタントも211兆台のプレイヤーがほかに存在し、スコア争いの厳しさを感じさせる集計結果となった。

また、カーマインは"ピカウイング"HDK氏が初回集計以来のトップ返り咲きを果たしたが、同時にカーマイン引退を宣言している。この宣言の真意はいかに？

トップのプレイヤーの稼ぎ内容だが、前半1～3面ではボスで粘って倍率アイテムを回収し、後半面ではボスの残タイムを残すことを優先する基本方針に変化はないが、4面ボスの復活する腕パーツを壊し続けて稼いでいるようだ。

また、後半面ボスでのボム使用は、現段階では5面ボスのみボムを使う機体が多く、6面ボスでは使っていないとの話もある。このあたりは機体とパターンによって微妙な問題なのだろう。

今回、2位3位に泣いたプレイヤーの逆襲が予想される次回の集計だが、トップの顔ぶれが一新される可能性もまったくないとは言えない。それほどに、このギガウイングのハイスコア争いには熱いものがあるのではないだろうか。

機体	スコア	プレイヤー	店舗
雷迅	169兆2776億4916万6310点	ELS-P&A	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
ヴィーダシュタント	211兆3080億0194万1760点	Clover-YMN	個人申請スターダスト（千葉）
ポーチカ	182兆7693億2119万0550点	DBS	個人申請ゲームメイト（東京）
カーマイン	217兆9555億6191万9360点	HDK（4番弟子）カーマイン引退記念	AMランドケンタゴン（東京）

4回目集計

GRADIUS Ⅳ 復活

（コナミ／1999年）

5周目突入だ～

6装備中4つの装備が3周目9面で散っている中、2番装備の4周目1面と、6番装備の5周目3面という脅威的な面数が光っている。4周目、5周目と難易度はどんどん上がっていき、敵弾のスピードも相当速くなってくるというのに…。

また、高次周になると、自機が続けて死んだときのランクの下限も、たとえ何機死んだとしてもある一定のところ以下には下がらないようになっていて、復活超えが必須のヒトデ地帯は周回が進むごとに絶望度が増してくるようだ。

なお、大きな壁である3周目9面も、スピードを5速にしてオプションの間隔を広げれば、どの装備でも前半ハッチ地帯を抜けることは可能。全装備4周目突入も夢ではない…。

装備	スコア	プレイヤー	店舗
1番 (G1)	2,052,000（3周目9面）	CYG	タウンスポットプレイランド（大阪）
2番 (G2A)	1,944,600（4周目1面）	スガワラ	プレイシティキャロット巣鴨店
3番 (G2B)	2,694,000（3周目9面）	DISCOVERY	GAME'S DRAGON（京都）
4番 (G2C)	2,407,300（3周目9面）	CYG	タウンスポットプレイランド（大阪）
5番 (G4A)	2,068,500（3周目9面）	FTB-M.B	ギャレッソ津田沼店（千葉）
6番 (G4B)	2,503,900（5周目3面）	BASSY氏に感謝 ZBL-NAI	個人申請ビッグワン（埼玉）

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	部門	スコア	名前	店舗
4回目集計	ビートマニア コンプリートMix	コース1	1,763	取れたらラッキー たこまる(爆)(芹)	個人申請AGスクエア大店（愛知）
5回目集計	てんこもり シューティング	初級	973,990	INDICK－JP.	モンキーハウス本館（福岡）
		中級	1,941,030	STB－ZBB(ズバ番)	個人申請ゲームステージビート（香川県）
	ジョジョの奇妙な冒険	承太郎	5,603,000	L2A－GYO	GAME'S WiLL（京都）
		ミドラー	4,705,500		
		花京院	4,955,400	(祝)社会人。(的)脱出予定 HIE君に感謝KBN	モンキーハウス本館（福岡）
		アヴドゥル	5,029,400	クリ○タ○のおばちゃんに捧ぐ～KBN(微)(的)	
		イギー	6,038,200	ヅガ夫	GAME'S WiLL（京都）
		デーボ	4,362,900		
		ポルナレフ	4,425,500	はんなりポルナレフ	
		アレッシー	3,170,400	剣匠イザナム	ゲームコ　ナーフジ（東京）
		チャカ	2,489,600		
		影ディオ	1,616,400	FGM－よっしいぶい(も)(ひ)(か)(ん)	タイト -イン町田（東京）
		若ジョセフ	1,427,000	シーザー？うるさい！10割微生物KBN(的)	モンキーハウス本館（福岡）
	デイトナUSA2 パワーエディション	中級	2'46"246	D.Hill(D.H)	個人申請新宿スポーツランド一番店（東京）
		MIX	2'50"614	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	東京レジャーランド小岩店（東京）
	スリルドライブ	ヨーロッパ	3'28"10	WZH	GAME S W LL（京都）
		日本	3'31"51	FGM－LSD	
	ガンバード2	マリオン	4,500,300	H.K	池袋プレイランドラスベガス（東京）
		バルピロ	4,417,500	KTN(秘)－SOS	ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
		ヘイコブ	3,986,400	GAP	
		アイン	4,407,700	RDZ－K.M	パリオ（広島）
	月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	サバイバルモード	64人斬り	10割ガスタンク最高!!(チ)	モンキーハウス本館（福岡）
	アシュラブレード		3,922,900	GLA(塔)（D級ドライバー）	プレイランドエフワン（宮城）
	ショックトルーパーズ 2nd スカッド	レオン	25,329,210	1面がスゲェ！さきお	えの木朝倉店（高知）
		ルル	28,666,920	JKP－ACE(梅)	個人申請ゲームプラザQティ（大阪）
		トーイ	28,467,240	真鍋に泳ぎチョップ Tᴰ－K.K	レタス702（北海道）
	ファイティングレイヤー	ジャニス	2,987,300	ゲーム下手くそ SRP－NTS(西)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		エージャックス	2,082,500	あみ♡	
		ジョージ	1,955,400	更にチキンハート 巣鴨やられ隊NTS(西)	
		エクソダス	1,823,800	SRP－DNB	
		鉄雄	2,340,700	増田千穂強化期間中 TTM	モンキーハウス本館（福岡）
		ホン	3,065,200	TTM	
		ラン	2,321,200	KBN氏10割貧乏脱出 おめでとう。HIE	
		ジグジット	1,993,300	基準スコアを意味もなく寸止め　HIE	
		雪舟	3,088,500	10割手裏剣暴発最悪 INDICK－HIE	
	パカパカパッション		1,323,540	LAC－HERO	個人申請プレイ…ト50春日井店（愛知）
	デイトナUSA2	中級	2'47"28	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
	ブラッディロア2		1'42"11	EXR	ゲームプラザ（熊本）
	パズループ	とことんモード	3,326,460	G.M.C.説教T･H(代)	モンキーハウス本館（福岡）
		ステージモード	120,922,770	G.M.C.説教T･H(代) 43連鎖	
	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		207,350	TYO－チョイ	東京レジャーランド小岩店（東京）
	テトリス・ザ・グランドマスター		9'36"25	最後ライン消せないんだもん NOV	遊ingポイントセオラ（滋賀）
	弾銃フィーバロン	ノーマルモード	13,329,074	もしかして本当に出来ちゃうかもしれないよ	JOGO江古田店（東京）
		タイムアタックモード	2,494,327	お師匠	プレイランドエフワン（宮城）
	ステッガーⅠ		4,913,400	今年夏公開？…後悔？ 木之本　まいん	JOGO江古田店（東京）

集計	ゲーム	部門	スコア	名前	店舗
1回目集計	ビートマニア 4th MIX	ハード	787,801	たこまる(爆)(芹)	個人申請スペースシャトル千種店（愛知）
		エキスパートストリート	1,492	KBSG－ALPHA	個人申請ゲームわいずまん（神奈川）
		エキスパートボーカル	1,767	IC？？コーラ魔人	タウンスポットプレイランド（大阪）
		エキスパートテクノ	2,740	ROT	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
	電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4		2'11"12	MSO－08ユン	個人申請ネオポリス岩国（山口）
	バトルギア	超初級	2'23"834	CYCLONE－HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		初級	2'18"474	CYCLONE－HURRICANE	タウンスポットプレイランド（大阪）
		中級	2'43"473	PPR－KTL－IZK	
		上級	3'26"534	CYCLONE－HURRICANE	
		超上級	4'29"999	ROS	TILT神保町合同集計（東京）
		弩級	3'03"174	CYCLONE－ハリケーンCST	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		超弩級	3'27"314	STG－MIC(欽)	個人申請ジ　アース（神奈川）
	ポップンミュージック2		300,000	全国4店、個人申請1名の皆様	
	線脳	エボリューションモード	99,999,999	CSA－Ani(や)(ぶ)	個人申請AMランドキョンタゴン（東京）
		VS CPUモード	22,442,531	CSA－Ani(や)(ぶ)	ゲームセンターポパイ（東京）
	ガンバァール		178,229	ミスがむがむ	個人申請ドリームファクトリーN2（大阪）
	VJ　ダッシュ		2,167,000	ぱあにん☆	タウンスポットプレイランド（大阪）
	ギャルズパニックS2		5'02"67	やっこちゃんRio	個人申請ドリームファクトリーN2（福島）
2回目集計	スーパーパズルボブル	1人でパズル	640,789,180	一応伸びたらしい。SOLID－S S	個人申請ゲームJOYプラザ（愛知）
	クレイジータクシー		95319.21＄	D.M－DIP	個人申請モナコ下北沢店（東京）
	500GP	ポールリカール	2'32"623	FRE－06－ZIN	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ヘレス	3'17"461		
		鈴鹿	3'56"880		
	ビートマニアⅡDX	7キーモード	771,253	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
		エキスパートボーカル	2,513	XY	
		エキスパートテクノ	2,889	K	
		エキスパートストリート	1,887	ZZZあいくち	
		エキスパートスペシャル	3,559	FIRE	
3回目集計	パワーストーン		4'41"94	LMA(か)	ピノキオ＆ベルフィーユ（兵庫）
	パイロットキッズ		9,248,300	説教ZAC－Ristar(代)	トライノミューズメントタワー（東京）
	三国戦記		5,428,700	SnRun－y	ゲーム倶楽部（神奈川）
	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX	ベーシック	181,957,700	STP	ゲームセンターポパイ（東京）
		アナザー	242,024,800		
	バストアムーブ		332,648	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん(相)	モンキーハウス本館（福岡）
4回目集計	餓狼伝説 ワイルドアンビション	アンディ・ボガード	3'13"96	RYO－MAH	個人申請ゲームインみとや二河島店（東京）
		ジョー・ヒガシ	3'34"18	説教MLK	モンキーハウス本館（福岡）
		キム・カッファン	3'09"33		
		不知火　舞	4'03"01		
		李　香緋	3'18"66		
		坂田　冬次	4'07"96		
		千堂　つぐみ	3'42"10	これでまけたら もう知らん、(チ)	
		テリー・ボガード	3'10"53	LEO	ピノキオ＆ベルフィーユ（兵庫）
		ギース・ハワード	2'44"45	ジャスティスメン	プレイランドエフワン（宮城）
	レイクライシス	WR-01R	21,385,910	まあ、それなりに面白かったス 店員O K	PC立川店（東京）
		WR-02R	22,104,330	ナンパな嘉穂の硬派な弟子 Sexy－Z☆☆	
		WR-03R	24,163,640	SGL－SAKI(ABC)	ゲームインサム蕨東口店（埼玉）

ハイスコア講評

今回はビートマニアシリーズ最新作、ビートマニア4th MIXからです。ハードは空Poorでゲージを減らしてボーダーボーナスを狙うのがポイント。

電脳戦記バーチャロン　オラトリオ・タングラムVer.5・4はキャラ別集計は行いません。今回の使用キャラはアファームド・バトラーです。

バトルギアは今回から隠しコースを含め、全コース集計しています。残念ながら超上級の申請がほとんどありませんでした。次回はどうなる？

ポップンミュージック2は前作と同じく、3曲パーフェクトで限界点です。

カネコの落ち物パズル線脳のエボリューションモードは、早くもカンスト達成。ALLクリアしているスコアだけを集計しています。

ギャルズパニックS2はタイトル画面でAボタン＋スタートボタン＋レバー上を押しっぱなしにすると、ランキング画面が現れます。

パワーストーンは4分台突入。使用キャラは前回と同じくフォッカーです。

ジョジョの奇妙な冒険ですが、今回でD－Oの集計を打ち切ります。これは対イギー戦で、点数が稼げるバグが発覚したことによるものです。ただバグ抜きでも以前の点数を更新しているのが、ちょっともったいないですね。

ファイティングレイヤーはモンキーハウス本館とプレイシティキャロット巣鴨店の一騎打ち。

このゲームに限らず、ここ最近のモンキーハウス本館に

君こそゲーメスト!

ル・マン24	スプリントシティ	2' 46" 83	KMS㊕	個人申請(トレアレイ五反田(東京)
ザ・キング・オブ・ファイターズ98		815,200	旋牙連山拳使用 さきお	えの木朝倉店(高知)
ライデンファイターズ2	グリフィン	109,067,200	XRX-いしはらくん	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
Gダライアス	ミュー	37,228,940	STT㊩	個人申請タイトーイン ゲームワールド(東京)
	ニュー	39,159,310	クリオネ好き	ショイフルラントヒノーズ下井草(東京)
	クシー	34,334,230	IUS-17番弟子	アミューズメントフォーラムモア(東京)
スカッドレース ニューバージョン	初級 昼	2' 01" 24	MPK-おーさま㊕隊員	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
	中級	2' 24" 56	AKI-RIN	個人申請ゲームプラザミッキー(愛知)
スカッドレース	初級 昼	2' 14" 57	おーさま㊕隊員	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	ヒューゴー	8,410,400	タコ太	プレイシティキャロット松本店(長野)
	ダッドリー	7,681,100	DIL㊡	
電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム	ドルドレイ	2' 30" 95	HEK-417	プレイランドエノワン(宮城)
	グリスボック	2' 47" 25		
	ライデン	2' 16" 25	宮村ひとし	
ストリートファイターⅢ	ケン	6,594,700	TIM-PYO 来期都知事選出馬予定	タイトーイン町田(東京)
	ネクロ	6,270,100	TIM-ASM㊝ 衆議院選出馬予定	
ストライカーズ1945Ⅱ	フライングパンケーキ	3,308,100	IUS-22松尾 遂に大台達成	個人申請ロッキーワールド仙台駅前店(宮城)
	震電	3,053,600	ナイスボムすぎ SYG-中野龍三	ケンタ 1ン(東京)
ソニックウイングス3	ブラスター・キートン	3,888,600	GGE-VXV	プレイスポットすーるぽん(東京)
バトルガレッガ	ガイン	18,956,190	SYG-通天閣ガイン	個人申請ゲームプラザQティ(大阪)
	ミヤモト	16,907,210	DXP目標1/50万 CYR㊢SRC Ⅱ㊣	個人申請ゲームマーメイド(神奈川)
戦国ブレード	ハガネ	2,162,500	J.G.K-ALL㊙	個人申請シャーク(兵庫)
スカルファング	オートモード	20,222,600	S.N	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
	チェイスモード	30,042,400		
ロックマン2		1,640,800(ストーリー3、ファルテ)	岩男	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
豪血寺一族2	孤空院 金田朗	5,244,300	ナイス アナル	アイリン夢空間(岐阜)
スーパースラムズ		150	説教MLK	モンキーハウス本館(福岡)
ねらってチュー		1,076,860	説教ZAC-Ristar㊹	個人申請ジョイプラザはなまる(東京)
ナイツオブザラウンド	アーサー	667,100	AXIOM-H.Y㊜	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
	ランスロット	659,750		
ライトブリンガー	アッシュ	16,705,600	微生物侍10割 ミジンコ㊠	モンキーハウス本館(福岡)
	システィー	15,971,750	微生物芸者10割ミドリムシ㊠	
	グレン	16,243,520	微生物浪人10割 ツリガネムシ㊠	
	ヴォルド	15,958,640	微生物老人10割 ゾウリムシ㊠	
ストリートファイターEX		1,833,600	何となくやっていたら出た BBC	えの木朝倉店(高知)
ワールドヒーローズ2JET	リョウコ	247.18	GSM-つる	ゲームコーナーノジ(東京)
鉄拳	ミシェール	2' 04" 18	パリゾーゴン? NGS㊋㊦	個人申請ゲームタウン(福島)
極上パロディウス	ビックバイパー	4,909,000	CVM-MID涼パターン使用	ゲームセンターUFO伊勢原店(神奈川)
アベンジャーズイン ギャラクティックストーム	ストーリーモード	285,700	G.M.C.説教T・H㊹	モンキーハウス本館(福岡)
ナックルヘッズ	クローディア・シルバ	1,885,800	G.M.C.説教T・H㊹	モンキーハウス本館(福岡)
ブレイゾン	連付き	4,728,700	J.G.K-ALL㊙	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	連なし	4,604,700		
ファイナルファイト	コーディー連付き	5,009,680	是松(立川引越記念)	P.C.立川店(東京)
訂正				
餓狼伝説ワイルドアンビション	ライデン	3' 21" 01	魔B党-おしょう	モンテカルロ(群馬)
	坂田 冬次	4' 38" 66	EXR	ゲームプラザ(熊本)

ビーストバスターズ セカンド ナイトメア		2,011,180	ラスボスなどには負ける気がせん! TOR	えの木朝倉店(高知)
デッドオアアライブ++	バーストモード	1' 26" 06	店長さんありがとう SRP-NTS㊆	個人申請ジョイプラザはなまる(東京)
ストリートファイターZERO3	リュウ	6,878,900	竜巻下手夫㊕	JOGO江古田店(東京)
	アドン	6,650,700	昇龍無理夫㊕	
	バルログ	5,530,400	電波女装コスに死を! 木之本 まいん	
	ロレント	6,577,900	サウスポーAES-西(バイソン殺す)	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	豪鬼	7,271,900	七五三	
	ガイ	7,581,900	AES-茶柱(ミネラル野菜)使用	
	元	6,198,600	ひげの王者けいた	チャレンジバンバン(愛媛)
	ユーリ	6,679,800	扇ヶ丘のみなさん、また遊びに行きます。Ⓜ	アミューズメントラージ(福岡)
ソウルキャリバー	ヴォルド	1' 00" 62	☆CAT'S-㊨	アイリン夢空間(岐阜)
	リザードマン	1' 03" 17	☆CAT'S-カモ君	
	ミツルギ	1' 10" 24	NRT	
	ナイトメア	1' 06" 37	猫汁 100%	
	ソフィーティア	1' 05" 15	猫汁 涼子ちゃん	
	キリク	1' 19" 24	HRS	
	マキシ	1' 08" 84	猫汁 100%	
	シャンファ	1' 18" 22	☆CAT'S-きみちゃん	
	エッジマスター	1' 09" 92	☆CAT'S-とき坊㊇	
	ファン	1' 17" 67	G.M.C 説教T・H㊹ 30分	モンキーハウス本館(福岡)
	ヨシミツ	1' 05" 57	締め切り前の妥協タイム 佐々木以下HIE	
サイキックフォース2012	ゲイツ	1' 41" 96	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん㊗	モンキーハウス本館(福岡)
	カルロ	1' 33" 46		
	ウォン	1' 56" 26		
	ウェンディー	1' 59" 91		
ストリートファイターEX2	ハヤテ	3,326,000	真空波動不可能夫㊕	JOGO江古田店(東京)
	シャロン	3,189,800	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間(岐阜)
	リュウ	3,204,600	更新する気ゼロで挑みました。BBC	えの木朝倉店(高知)
	ケン	3,352,500	CYCLONE-NEC	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	春麗	3,168,400	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
	ガイル	3,307,000		
	ほくと	3,133,500		
	ザンギエフ	3,004,100	G・CRUSH-ブロン	
	ブランカ	3,005,700		
	C.ジャック	3,156,600	☆CAT'S-㊨	
	D.ダーク	3,411,700	CST㊤	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ガルダ	3,689,900	スト㊒NICEGUY	えの木朝倉店(高知)
	ダルシム	3,197,700		
	バルログ	3,327,000	エピローグだ、クソカイリーィィィ!爆田	
	カイリ	3,189,000	予期せぬ更新が多くて困るんよ BBC	
	スカロマニア	3,049,000	島涼香しましょうか♥ SSC-VAP	プレイスポットすーるぽん(東京)
	シャドウガイスト	3,393,800		
	七瀬	3,136,700		
エスプレイド	美作 いろり	39,725,670	TAC(あと30万)	ポールポジション(千葉)
ウインターヒート	クロスカントリー	4' 35" 06	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
セガラリー2	チャンピオンシップ	3' 57" 81	R.N	個人申請ゲームJOYプラザ(愛知)

は鬼気迫るものがあります。ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2は、ついに20万点突破。ストリートファイターEX2は、各集計店入り乱れての混戦模様。1万、2万点差はあたりまえ!中でもC・ジャックは2位3位に314万台のプレイヤーがいる熱さ。この熱気はどこまでつづくのか。

エスプレイドの美作 いろりは、なんと4000万目前。各面の16倍パターンが、どこまで進化しているのでしょうか。次回大台突破なるか。

訂正ですが5・30/6・15(No.263)号のサブカルチュアの、餓狼伝説ワイルドアンビションの難易度設定がイージーだったことが発覚したことによるものです。

業者の手違いだったそうですが、他の集計店の方々も、設定には充分ご注意ください。

●集計打ち切りのゲーム

ロジックプロアドベンチャーは永久パターンの為、集計を打ち切ります。(ちなみにこの永パは前作のロジックプロ2と、まったく同じものです。次回作では改善してほしいな〜)

☆獲得上位店 総評

順位	店名	今月	合計
1	モンキーハウス本館(福岡)	11	52
2	GAME'S WiLL(京都)	8	23
3	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	4	21
4	タウンスポットプレイランド(大阪)	8	20
4	ゲームスポットパスカル大福店(岡山)	6	20
6	トライアミューズメントタワー(東京)	2	18
7	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	0	13

5月23日現在 めざせハイスコア!!

対戦格闘ゲームの新作も続々と登場し、今年の夏の熱いバトルの準備もOK！あとは夏休みの遠征に向け、バリバリやり込もう！

ギャレッソ津田沼店 ☆=1(56)

千葉県船橋市前原西2-15-16酒井ビル ☎(047)474-4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	VJダッシュ	1,501,600	・Sual シャンキー	ALL
2				
3	ガンバード2(アルカード)	1,436,700	DJ-CHO-	2-1
4	ガンバード2(バルピロ)	1,445,100	SS-CHO-	2-1
5	ストライカーズ1945Ⅱ(ハヤテ)	2,696,700	よっし	ALL ㊩ 新宿
6	グラディウスⅣ(1番)	1,703,800	FTD-M.B	3-5
7	グラディウスⅣ(4番)	1,573,200	MOR Y F㊩ さくら愛好会	3-3 新宿
☆	グラディウスⅣ(5番)	2,068,500	FTD-M.B	3-9
9	グラディウスⅣ(6番)	1,554,000	SUR-天野㊩	3-4(18連敗中)
10	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,494,036	TAKEYUKI(CHO-さ~ん)	魚太郎 2026人

八千代プレイランドカーニバル ☆=0(162)

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(047)485-2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカパカパッション(スペシャル)	1,096,420	つお	ALL
2	ガンバード2(タピア)	1,448,500	うおー	2-4 ㊩
3	ギガウイング(ルビー)	66兆9054億6736万9310	こん㊩	ALL ㊩
4	月華の剣士2(鷲塚)	1,205,100	AGO	ALL
5	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,694,400	FST	ALL
6	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	2,540,500	AGO	ALL
7	ストリートファイターEX2(カイリ)	2,186,300	AGO	ALL
8	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	2,126,800	K	ALL
9				
10				

プレイランド・エフワン ☆=6(108)

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1F ☎(022)261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンO.T Ver5.4(ライデン)	2'17"18	C C386R	ALL ボク、タメ入時
2	バーチャロンO.T Ver5.4(アファームドB)	2'17"66	HEK 417	ALL
3	バーチャロンO.T Ver5.4(アファームドS)	2'29"29	S RA	ALL
4	バーチャロンO.T Ver5.4(ドルドレイ)	2'49"08	HEK-417	ALL
5	バーチャロンO.T Ver5.4(エンジェラン)	3'09"93	央沢ジ	ALL
6	ギガウイング(シュトック)	173兆8547億5878万5220	SKD 豊丸-A S	ALL 696 ボス10秒落ち
7	ギガウイング(ルビー)	170兆8658億4700万5600	サミュ LUK ラブちさ	ALL ノーミス B×6
8	ギガウイング(アイシャ)	152兆8649億7556万8410	PPP-KUW TB	ALL 残×6 B×6
9	弾銃フィーバロン(ノーマルモード,Bタイプ)	13,076,973	HMX MAS	ALL 5536匹 4機
10	ファイティングレイヤーEX(イクシオンスレイブ)	160,413,840	RRKあと1000万	ALL

ゲームプラザ・ヴィクトリア ☆=4(58)

北海道札幌市南区澄川4条3-3-6 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(カーマイン)	166兆5366億5352万1390	VHA DDP ードーザ	ALL 残×2 B×7
2	ギガウイング(ヴィーダ・アシュタンテ)	178兆1867億152万4710	VHA DDP ドーザー	ALL 残×2 B×7
3	ギガウイング(ポーチカ)	139兆1358億6600万9800	VHA-DDP ードーザー	ALL 残×2 B×7
4	ギガウイング(雷迅)	145兆341億3857万4990	VHA DDP ドーザー	ALL 残×2 B×7
5	マジカルテトリス(アップダウン)	349,920,600	VHA KRL バイキン	ALL
6	バトルバクレイド(ソリッドノイイ)	39,065,140	VHA㊩	ALL 1面Ⓐ 残×0
7	ジョジョの奇妙な冒険(老ジョセフ)	1,996,000	Y M	ALL ㊩ ③3ミス D×4
8	バカパカパッション	1,215,110	Msto	ALL 93 91 92 91
9	フレイムガンナー(KAI)	550,000	DKM	ALL
10	ファイティングレイヤー(ブレア)	1,334,100	Y-M-ホルホス	ALL

ゲームコーナー・ヤングパレス ☆=12(53)

千葉県鴨川市横渚884-6 ☎(0470)93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(シュトック)	202兆6100億4879万4160	YMN	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	2,996,900	スペルマンス㊩さん	ALL ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	5,048,600	KBN氏 ㊩ エッチなUKY	ALL ALL D×6
4	ストリートファイターZERO3(ローズ)	7,346,300	加藤 恵	ALL ㊩付(ノーマルモード)
5	ストリートファイターZERO3(ナルシスト仮面)	5,372,300	まいん	ALL ㊩付(ノーマルモード)
★	ストリートファイターZERO3(ロレント)	6,577,900	サウスポ AES 井パイソン殺す)	ALL ㊩付(ノーマルモード)
★	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	7,271,900	七五三	ALL ㊩付ALL㊩(ノーマルモード)
★	ストリートファイターZERO3(ガイ)	7,581,900	AES 茶柱(ニネッ野菜)使用	ALL ㊩付(ノーマルモード)
9	ストリートファイターZERO3(ケン)	7,353,000	加藤 恵	ALL ㊩付(ノーマルモード)
10	ストリートファイターEX2(シャロン)	3,113,200	HTG-KLトマト	ALL

モンテカルロ ☆=4(40)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルギア(超級)	3'07"555	C B M	T A GC8改 MT
2	バトルギア(超難級・逆走)	3'48"605	こみひ	T A MT AE86メカチーン
3	ガンバード2(タピア)	1,604,000	Y K	2-4 2-2までノーミス
4	ガンバード2(アルカード)	1,515,000	川	2-4 ボムはいまくり
5	ギガウイング(ポーチカ)	75兆4767億6855万9550	BGさんへEFI	ALL
6	三国戦紀	4,334,900	ひさしぶりのヤスキ君	ALL こういい
7	餓狼伝説W.A.(アンディ)	3'24"43	TAA	ALL
8	バカパカパッション	1,217,660	ナビルオグッ力補中	ALL ドキドキ 2部でも126
9	ビートマニア4thMIX エキスパートヴォーカル	1,727	1800はいきたい たにお	ALL エキスパートヴォーカル
10				

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=2(6)

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(シュトック)	52兆1565億2247万2530	ホルダン	ALL ㊩
2	ギガウイング(アイシャ)	44兆9846億9765万9990	Q	7面 ㊩
3	ギガウイング(ルビー)	32兆3544億4876万2590	Q	7面 ㊩
4	ギガウイング(信之介)	28兆4069億311万5970	Q	7面 ㊩
5	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	2,294,700	旭 ペケ【G.C】	ALL
6	ストリートファイターズ2ndスカッド(エンジェル)	5,857,130	伊藤 翔	ALL
7	武力(リョウ・サカザキ)	3'47"48	MARS◇REI	ALL
8	グラディウスⅣ(4番装備)	843,400	タイミス大魔王	2-4 ㊩
9	グラディウスⅣ(5番装備)	969,400	美那マニア	2-3 ㊩
10	グラディウスⅣ(6番装備)	946,900	自称20歳 精神年齢3歳	2-5 ㊩

ポールポジション ☆=2(10)

千葉県千葉市中央区春日2-25-4 三央第一ビルB1F ☎(043)203-1057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J B 5th)	34,643,040	ぐなぐなキャ令 MS HAL	ALL 残×5
★	エスプレイド(美作いろり)	39,725,670	TAC(あと30万)	ALL 残×6
3	リターンオブインベーダー	1,916,900	ありやん	STAGE32
4	サイドアームズ	1,804,900	Tack'n POP	ALL
5	バンクランド	1,093,960	K O	ROUND39
6	イメージファイト	1,429,600	㊩T Y	ALL
7	陸海空	1,023,550	RED	2-6 AREA112
8	レインボーアイランド	14,859,720	常で貢献!!	ALL 1マンド員
9	スカイソルジャ	4,625,710	笑ったからもういいです	ALL 残・0
10	チェッカーフラッグ	535,640	切実達成 おとやひっさい	ALL 完走付×4

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(23)

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル1F ☎(028)634-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニューファーティックスクーエ	590,400	カンバンちゃん	1cALL ゲーム使用
2	ストリートファイターZERO3(春麗)	3,917,800	AKI INDEXのみんな名前乗ったぞ！	1cALL 負けなし X ISM
3	ストリートファイターZERO3(ケン)	2,124,700	吉マ ア D 春貴長 ㊩	1cALL 負け×1 Z ISM
4	ファイティングレイヤー(ブレア)	1,495,200	ぱるぱる	1cALL 負けなし ランスロット有
5	ファイティングレイヤー(アレン)	1,095,900	ぱるぱる	1cALL ランスロット有
6	鉄拳3(ガンシャック)	1'34"40	UWM	1cALL
7	パズルボブル4(ひとりで対戦)	1,177,690	弘さんいっす。	1cALL ゲーム使用 ふつうスタート
8	パニックパーク(パニックキング)	76	UWM	プレイヤー:パニック
9	ゲーム王国(タイムアタック)	7,002,220	シュリアス様 ラブラブーの富名 場	ファイターEX使用 連付
10	上海万里の長城(北京)	486,300	UWM	21面

レタス702 ☆=3(4)

北海道札幌市北区7条西2-15-1 TMビル1F ☎(011)737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A(テリー)	4'35"48	As SNK ハートを	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	1,740,100	T-K T	ALL
3	ガンバード2(バルピロ)	2,177,500	T'-ATS㊩	ALL㊩
4	ガンバード2(マリオン)	1,658,500	滝♡先生の教え子 ぷれむーにせBOJ	2-4㊩
★	ストリートファイターズ2ndスカッド(トーイ)	28,467,240	舞鶴に泳ぎチョッパ T'-K K	ALL㊩ 海ルート
6	ストリートファイターズ2ndスカッド(ルル)	28,131,400	臨時集会 T' K K	ALL㊩ 海ルート
7	ストリートファイターズ2ndスカッド(エンジェル)	22,285,810	K K氏を無断スパリ OSC-DEB	ALL㊩ 海ルート
8	おてんき パラダイス(ニック)	4,766,510	それでも貢録	ALL
9	クロスソード	残ゴールド25,820	なえ㊩	ALL
10	バトルバクレイド	42,013,170	セコロビ・チ	6面 上級 フレイムバイパー

熊谷&柏ガリバー ☆=1(40)

埼玉県熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F&B1F ☎(0485)21-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカパカパッション	1,277,140	アノマラーな人	ALL 96 95 97 94
2	バーチャロンO.T Ver5.4(バルバドス)	2'22"31	テスノ	ALL
3	レイディアントシルバーガン(2面ルート)	20,839,570	ZKR	ALL 連付
4	DDR 2ndMIXソングVer(マニアック)	422,707,600	こわしゃ	ALL コンボ
5	ビートマニア4thMIX(エキスパートテクノ)	2,471	S I	ALL
6	ビートマニアⅡDX(エキスパートスペシャル)	3,502	S I	ALL
7	ビートマニアⅡDX(エキスパートヴォーカル)	2,348	S K	ALL
8	グラディウスⅣ(6番装備)	1,848,400	管行君	3-6
9	ガンバード2(マリオン)	2,682,700	HDK-D G	ALL ㊩付 残1 残B2
10	レイフォース	8,930,300	KTZ	ALL ㊩付 1面58万

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中4-1-21 ☎(0299)83-7253

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(1番装備)	1,294,000	EASY	3-2
2	グラディウスⅣ(2番装備)	1,259,200	EASY	3-2
3	グラディウスⅣ(3番装備)	1,304,100	EASY	3-2
4	グラディウスⅣ(4番装備)	1,486,400	SHI	3-2
5	グラディウスⅣ(5番装備)	1,226,000	EASY	3-2
6	グラディウスⅣ(6番装備)	1,275,000	SHI	2-9
7	ガンバード2(タピア)	1,549,300	EASY	2-5
8	ガンバード2(アルカード)	1,494,100	EASY	2-4
9	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	3,673,700	EASY	ALL
10	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	2,442,600	EASY	ALL

ゲームセンター・ドリーム ☆=0(49)

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1 ☎(022)224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	12,837,354	HMX-MAS	ALL
2	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,489,062	お師匠	魚太郎 2024匹 つぶし×1
3	ストリートファイターズ'98	793,900	次元クロスカウンター FHC-C B	ALL クラーク、裏社、レオナ
4	バーチャロンO.T Ver5.4	2'35"87	S RAI 不滅のストレンジャ	ALL アファームド・S
5	ギガウイング(ルビー)	125兆3286億8673万1880	P A XYZ ヒカルちゃんへ	ALL 連付き 残×2 B×5
6	グラディウスⅣ(G4A)	1,538,700	なぱ ~AP支持派~	3-4 連付き FF
7	ガンバード2(アルカード)	3,227,300	バイキンマン	ALL 連付き
8	ガンバード2(アイン)	2,760,800	SONNET	ALL 連付き 残×1 B×4
9	エスプレイド(J B 5th)	25,443,750	LGO OFT DO A・Kさんにささげます。	G ALL 5-6 す。
10	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	2,690,100	DST-GF-SSS	2-8 連付き

中央プラザ鷺宮店
東京都中野区鷺宮3－19－15ダイアパレス1F ☎(03)3336－4048

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	45兆6328億1105万7650	SSL9 Y S 333	ALL ヴィーダシュタント
2	ギガウイング	40兆3436億991万560	Y S.333	ラスト面 ヴィーダシュタント
3	パイロットキッズ	2,231,600	SSL9－Y.S.333	1－7
4	月華の剣士2	43人斬り	KAZ	斬鉄
5	ストリートファイターZERO3	9,999,999	ツバメ	ALL カリン
6	ジョジョの奇妙な冒険	817,300	AAA	ALL チャカ
7	ストリートファイターⅢ2nd	1,142,800	CON	ALL ダッドリー
8	ストライカーズ1945Ⅱ	431,800	A	1 4 キ84疾風
9	ガンバード2	280,900	DDD	1－3 マリオン
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝0 (435)
東京都品川区旗の台3 12－3 ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハトルバクレイト (アドバンス・5号機)	26,210,640	EGC TERU君 (現在TERQ君)	ラス面
2	ビートマニア4thMIX (エキスパート ストリートコース)	960	EGC－TERU君	ALL
3	バーチャロンO T.Ver.5.4 (バル・バドス)	2′29″93	EGC－(元)MKZ 集計するのか!?	ALL
4	バーチャロンO T.Ver.5.4 (スペシネフ)	3′28″06	SKR(T)－MIS(自) さらにキャラ別するのか	ALL
5	グラディウスⅣ (5番装備)	936,500	RAD－PMF	2-5 フィーバーS KS(宣伝!?)
6	D D R 2ndMIX (アナザー ハード)	217,802,800	LAG IGA夫 ダイエット成功	ALL
7	餓狼伝説W A (キース ハワード)	6′11″16	TAKA	ALL
8	餓狼伝説W A (不知火 舞)	6′34″11	EGC－(?)の人	ALL
9				
10				

ゲームプラザ・コトブキ ☆＝0 (10)
埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (G1)	705,900	KAZ	2－3 (連)
2	グラディウスⅣ (G2A)	585,500	KAZ	2－2 (連)
3	グラディウスⅣ (G2B)	921,700	KAZ	2－5 (連)
4	グラディウスⅣ (G2C)	559,900	ふがく	1－9 (連)
5	グラディウスⅣ (G4A)	564,600	ちぇる	1－9 (連)
6	グラディウスⅣ (G4B)	551,400	さちゃん	1－9 (連)
7	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	2,667,700	のび	ALL (連)
8	ストリートファイターEX2 (C ジャック)	1,178,400	休みとあらばパチ屋へ	ALL (連)
9	ストリートファイターEX2 (ダルシム)	2,152,200	十兵衛ちゃん	ALL (連)
10	侍魂天草降臨 (シャルロット 羅刹)	5′11″26	のび	ALL A+B(?)

Jogo江古田店 ☆＝2 (194)
東京都練馬区旭丘1－71－10 ☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア4thMIX エキスパート ストリート	1,380	えび	ALL ピカ×77%
2	D D R.2ndMIX (アナザーモード)	220,511,800	えび	ALL P×82% 全つなぎ。
3	餓狼伝説W A. (テリー)	3′13″75	え――――え ど――――お	ALL (連)
4	餓狼伝説W.A (ヤマザキ)	4′23″30	は――――あ と――――お	ALL (連)
★	弾銃フィーバロン (ノーマルモード・魚太郎)	13,329,074	もしかして本当に出来ちゃうかもしれないよ	ALL ノーミス 次回5千人殺予定
★	ステッガー1	4,913,400	今年夏公開？ 後悔？ 木之本 まいん	ALL (連) オンバー使用
★	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	6,878,900	竜巻下手夫(?)	ALL (連)
★	ストリートファイターZERO3 (アドン)	6,650,700	昇竜無理夫(?)	ALL (連)
★	ストリートファイターZERO3 (バルログ)	5,530,400	竜皮女装コスに死を！ 木之本 まいん	ALL (連)
10	ストリートファイターⅢ (ネクロ)	6,021,100	B(J)(Z) (©アルゼ) MAX	ALL (連)

タイトーイン町田店 ☆＝4 (288)
東京都町田市原町田6－14－8 ☎(042)728－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	VJダッシュ	2,057,400	東京拘置所	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険 (チャカ(?))	2,345,800	TIM EXS (店員デビュー)	ALL
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (影ディオ(連))	1,616,400	FGM よっしいぶい	ALL WARスナイパーくん
★	ストリートファイターⅢ (ケン(連))	6,594,700	TIM PYO 来期都知事選出馬予定	ALL 中松を越えろ！
★	ストリートファイターⅢ (ネクロ(連))	6,270,100	TM－ASM(?) 参議院選出馬予定	ALL 麻原を越えろ ギル77万
6	ゼロガンナー (EXPERT)	1,653,200	JKP STF－KJ	ALL 残×3 COBRA
7	ナムコクラシックVol 1 (ギャラガアレンジ(?))	1,403,690	つつみ只今デバック中	ALL
8	中華大仙(連)	719,900	押田骨折!!	ALL お大事に。
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝21 (352)
東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1F&B2F ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ファイティングレイヤー (ジャニス)	2,987,300	ゲーム下手くそ SRP NTS(?)	(?)(?)ALL
★	ファイティングレイヤー (A -JAX)	2,082,500	あみ♡	(?)(?)ALL
★	ファイティングレイヤー (ジョージ)	1,955,400	さらにチキンハート 巣鴨やられ隊NTS(?)	(?)(?)ALL
★	ファイティングレイヤー (エクソダス)	1,823,800	SRP ONB	(?)(?)ALL
☆	500GP (ポールリカール)	2′32″623	FRE 06－ZIN	ALL レースモード
☆	500GP (スズカ)	3′56″880	FRE 06－ZIN	ALL レースモード
☆	500GP (ヘレス)	3′17″461	FRE 06－ZIN	ALL レースモード
8	アタックプラレール	29,257	一般人こまつゆ	ALL プロコース
9	ストリートファイターEX2 (春麗)	3,154,500	島津香バースデー記念 SSC VAP	(?)(?)ALL コイ J99万 爪×5
☆	グラディウスⅣ (2番)	1,944,600	スガワラ	(?)4－1

東京レジャーランド小岩店 ☆＝5 (30)
東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2 (響使用)	52人斬り	KOS エミール eoh	
2	スーパーパズルボブル (CPU対戦デビルン使用)	23,208,210	るたまあ♡	ALL なし
★	ザ・ハウス オブ・ザ デッド2	207,350	TYO チョイ	ALLバグゾンビ使用 1面ALLつなぎ
4	エスプレイド (いろり使用)	32,526,300	Y M	ALL いろり1ミス
5	餓狼伝説W.A (山崎使用)	10′09″03	KOS エミール Dag	
6	ポップンミュージック2	288,195	KOS 935	マサラ ダンスーガーリィ
7	クレイジータクシー (GENA使用)	$67,394.14	D M-DIP	
8	クレイジータクシー (GUS使用)	$86,684.08	D M DIP	
9	デイトナUSAバージョン (中級)	2′46″316	KEN－2	MT レースモード
☆	デイトナUSAバージョン (MIXコース)	2′50″614	ぎるはま(?)隊長(?)(?)	HARD車 完走

ゲームコーナー・フジ ☆＝6 (317)
東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (アレッシー)	3,170,400	剣匠イザナム	ALL (連) 付 オールファイナル
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (チャカ)	2,489,600	剣匠イザナム	ALL (?)(連)・(?)付 D×6、R×30
3	ジョジョの奇妙な冒険 (若ジョセフ)	1,251,500	剣匠イザナム	ALL(?) (連) (?)付 D×6、R×20
4	餓狼伝説W A (二崎)	4′28″50	二島 京	ALL (連)(?)なし
5	餓狼伝説W A (ビリー)	3′37″95	二島 京	ALL (連)(?)なし
6	ワールドヒーローズ2JET (リョウコ)	247.18	GSM つる	ALL (連)付
7	ビートマニア4thMIX (エキスパートコース2)	1,626	最近、ほかのゲームそっちのけでビートマニア	ALL
8	ビートマニア4thMIX (エキスパートコース1)	1,132	ばっかりやっている某スコアラー	ALL ランダムプレイ
9				
10				

G'－Model神保町店 ☆＝2 (4)
東京都千代田区神田神保町1－26 ☎(03)3293－9349

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (信之介)	151兆7369億7234万8740	レーザーの所しっかり SYU－瞬丸	ALL ノーミス 残ボム6
2	ギガウイング (アイシャ)	124兆9926億6238万3480	25番弟子(新入り)	1ALL 6面ボス ナイスボム×2
3	ギガウイング (シュトック)	99兆4652億3090万6600	SYU－瞬丸	1ALL ツーミス ボム2
4	バトルバクレイド (アドバンストVIP)	5,011,230	小田原大五郎	ST6 FLAME VIPER
5	グラディウスⅣ (2番装備)	1,922,600	スガワラ	3－8
6	ガンバード2 (マリオン)	995,400	マリオン嫌い〜 V T KAK	ST1 7
7	ガンバード2 (タビア)	985,300	ボンバーやりたい！ V·T－KAK	ST1－7 覚えられん
8	ファンタジーゾーン	27,289,400	星見人★ KOBA KAN	RD49 連なし 6周ノーミス
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=1(5)
山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(055)228-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルテトリス	999,999,999+α	もう一度とやらん☺	ノーマルダウンモード ALL 20×1
2	バトルバクレイド(5号機)	20,814,050	最低ライン突破	6面 中級
3	バトルバクレイド(4号機)	6,284,990	RJ	7面 上級
4	グラディウスⅣ(5番)	1,537,100	Y M	3 4 5番
5	グラディウスⅣ(6番)	561,000	FC	1-9
6	ギガウイング(カーマイン)	34兆972億3143万7840	OSV	6面
7	ギガウイング(ヴィーダ/シュタント)	33兆3902億1588万7600	D E C	7面
8	線脳	23,729,350	A W	スコアアタック LV 99
9	ガンバード2(バルピロ)	1,394,500	OSV	2-2
10	電車でGO2 3000番台(東海道線207系)	344.5km	スーパーあずさ号匠昭 行 甲府7:56発	E×2回 残241秒

AMランド・ケンタゴン ☆=5(7)
東京都新宿区百人町1-10-7 ☎(03)5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ギガウイング(カーマイン)	217兆9555億6191万9360	HDK 中嶋美子 カーマイン与保記念	ALL
2	ギガウイング(信之介)	147兆8344億2063万7430	SYU-瞬丸	ALL B6
3	ギガウイング(アイシャ)	140兆7547億9636万2330	TSY YJI	ALL
4	グラディウスⅣ(1番装備)	1,226,500	点数低すぎ	3周目4面
5	グラディウスⅣ(3番装備)	1,445,000	L W 貪	3周目3面
6	グラディウスⅣ(4番装備)	1,691,500	MOR-Y F さくら㊞	3周目6面
7	グラディウスⅣ(5番装備)	1,910,500	TWT-KOU	3周目9面
8	バトルバクレイド(9号機 中級)	63,999,990+α	7GO	ALL カンスト 5面終了5738万
9	ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング)	2,507,800	SYG-中野龍三	2 8 けい㊞
★	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	3,053,600	ナイスボムすぎ SYG-中野龍三	ALL 残334 NB×4 けい㊞

トライアミューズメントタワー ☆=18(80)
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎(03)5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	バトルバクレイド(上級コース)	63,999,990+α	れっさー	ALL 9号機
2	線脳(EVOLUTIONモード)	99,999,999+α	LOG	LV 46 SK33 でも貧脳
3	線脳(Vs CPU)	20,225,801	LOG	ALL ナムンジャー使用
4	ギガウイング(カーマイン)	216兆1781億6117万3280	HDK	ALL
5	ギャルズパニックS2	5'50"57	やっこちゃんRo	ALL 残0
6	ビートマニアⅡDX(エキスパート・ボーカル)	2,424	M子	AAA
7	ゾンビリベンジ(リンダ)	538,830	アーマドコア友の会	ALL
8	スーパーパズルボブル(パズルモード)	326,809,190	PCEマニアY Y	ALL ふつう
9	グラディウスⅣ(2番)	1,859,600	スガワラ	3-8
10	ロジックプロアドベンチャー	1,046,625	永バ	ALL LQ2311 永バ使用

アベニュー北口店 ☆=0(64)
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎(055)227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(ポーチカ)	111兆5256億2003万9140	やっぱり0% SAS・NGP・ANP	ALL 残2 B3 3800万倍
2	ギガウイング(ヴィーダ/シュタント)	74兆5405億5558万2970		ALL 残0 B0
3	グラディウスⅣ	1,469,000	Y M	3周目4面 5番
4	ガンバード2(アイン)	1,801,500	田中㊞	2-6 140万
5	ガンバード2(バルピロ)	1,639,600	田中㊞	2-5 131万
6	ガンバード2(アルカード)	1,617,500		2-4
7	ガンバード2(ヘイコブ)	1,267,800		2 2
8	ガンバード2(タピカ)	1,619,600		2-5
9	フラムスⅡ	80,094	点だけ勝ってる プレッシャー弱すぎ	33面
10				

AMフォーラム・モア ☆=2(5)
東京都新宿区新宿3-23-14 ☎(03)3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,297,230	P-ARI	Rentrans ALL98 95 97 95
2	ノイティアントシューバーガン(STAGE-2)	21,683,160	シルヴァり会 ボ敵	ALL ㊞受付
3	レイクライシス(WR-03)	20,858,280	HOLiNO	裏ボスALL 残0 コマンド使用。
4	Gダライアス(ソーン)	37,928,910	NIS	ALL ㊞付
★	Gダライアス(ミゾーン)	34,334,230	IUS 17番弟子	ALL ㊞付 ラスト白土(泣)
6	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,291,100	T M	ALL ㊞付 5面1130万
7	レイフォース	9,135,000	NIS	ALL ㊞付 ラスト面ボロボロ
8	怒首領蜂(Aタイプ)	361,288,960	KJ	レーザー強化 ALL 残×1
9	怒首領蜂(Bタイプ)	629,117,350	natty	ショット強化 ALL 残×3
10	怒首領蜂(Cタイプ)	679,091,510	へたっぴWTN	ショット強化 ALL 残×2 4500万落ち

ジョイフルランドヒノーズ下井草 ☆=3(34)
東京都杉並区下井草2-44-7 ☎(03)3399-2155

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(タイプB)	517,816,000	natty	ALL ショット強化
2	バトルバクレイド(ワイルドスネイル)	11,653,750	かずほ	
3	Gダライアス(ゾーンV)	39,159,310	クリオネ大好き	ALL 512×1 頭×10
4	Gダライアス(ゾーンξ)	34,217,590	金澤黎幽霊部員	ALL 512×2
5	ポップンミュージック2	300,000	お母さん店長の味方になって ちくわちゃん	ALL お金貯めてHAPPYへGO!
☆	ビートマニア4thMIX(エキスパート、テクノ)	2,740	ROT	ALL AAA
7	ビートマニア4thMIX(エキスパート、ストレート)	1,460	今組のもんじゃおいしい! ちくわちゃん	ALL また行こうね!
8	メタルスラッグX	6,391,680	チームノップ組 楠 くるみ	ALL ノーミス
9	スレームガンナー	570,000	囚人7号(でかい 丸い)㊞㊞	ALL てきとう
10	ビートマニア4thMIX(エキスパート、テクノ)	2,472	お部屋を借りたら??? ちくわちゃん	ALL 今井君おかめ決定

夢空間ファンタジー ☆=0(18)
長野県茅野市ちの2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	944,810	モンジ	ツゲゲコ 大型スピーカー×2
2	D.D.R インターネットver	326,084,100	NAO	マニアック 4曲 大型スピーカー×4
3	ワンダープラネット㊞	220,090	キャサ夫氏来店決定! ~あすたろと!	か? R-10
4	ギガウイング㊞(シュトック)	55兆507億163万1990	AOM氏ありがとう♥ ~YUI	ALL イエーイ
5	ポンピングワールド	1,758,200	ナサのみなさまお世話になりました。 AST	R-28スタート ALL
6	テトリス ザ グランドマスター	10'55"31	R.E	来店ありがと~ GM
7	リッジレーサー(T T)	3'29"259	MBK-KMS	完走 AT
8	闘姫伝承㊞㊞(マノー&キング)	1,617,800	XJR氏 ストⅢやってる?面白い?	ALL
9				
10				

ジョイフルランド日ノ丸・狛江店 ☆=5(5)
東京都狛江市東和泉1-29-21 ☎(03)3489-6074

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R.2ndMIX(ベーシックハード)	172,520,500	狛江相組長トヴィ	ALL
2	テトリス ザ グランドマスター	11'18"63	ムッシュかまやつ氏	ALL GM テト好きな人求む
3	ビートマニア4thMIX(ストリートコース)	1,300	ACe	ALL いいの? 550 200-36 4-4
4	ビートマニア4thMIX(ボーカルコース)	1,639	ACe	ALL 一応 704-231 44-4 1
5	ビートマニア4thMIX(テクノコース)	2,113	ACe	ALL かなわん 843 421 50 55-28
6	ポップンミュージック2	285,655	武力男	ALL ファンタジー ナジロク、ガーノイ
7	ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)	793,700	トヴィ	ALL
8	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	1,947,900	トヴィ	ALL Pスいっぱい落ち
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	455,300	K T	ALL
10	グラディウスⅣ	スコア募集中!	内藤君へ 三条来るなら狛江にも来てよ㊞	㊞ボタン位置変更可能 15と30連切換付き

ゲームセンター・ポパイ ☆=5(5)
東京都足立区綾瀬4-9-31 ☎(03)3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(シュトック)	6兆5844億7832万1380	MTZ	7面
2	グラディウスⅣ(G2C)	1,835,800	T C	3周目 3面
3	ガンバード2(タピア)	1,995,700	K・U	2周目6面
4	エスプレイド(いろり)	35,100,070	K・J	ALL
5	てんこもりシューティング(初級)	914,960	頑月君?	ALL
6	メタルスラッグX	6,167,890	IND人	ALL
☆	線脳(対CPUモード)	22,442,531	CSA-An ㊞㊞	ALL
☆	D.D.R 2ndMIXリンクVer.(BASIC)	181,957,700	STP	ALL
☆	D.D.R 2ndMIXリンクVer.(ANOTHER)	242,024,800	STP	ALL
10	ビートマニア4thMIX(ハード)	752,243	K L	ALL

プレイシティキャロット松本店 ☆=1(57)
長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1F ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(ミドラー)	3,023,700	R O	ALL ㊞付
★	ストリートファイターⅢ2nd(ヒューゴー)	8,410,400	タコ太	ALL ㊞付
★	ストリートファイターⅢ2nd(ダッドリー)	7,681,100	D.L㊞	ALL ㊞付
4	ガンバード2(マリオン)	2,436,200	TAD	ALL ㊞付 残×0 B×0
5	ガンバード2(バルピロ)	1,583,500	㊞おさる	2-5 ㊞付
6	ガンバード2(ヘイコブ)	1,326,000	HIG㊞	2 3 ㊞付
7	ギガウイング(ルビー)	159兆7403億8064万9490	Joup.uss v R	ALL ㊞付 残×2 B×5
8	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,705,600	M T	ALL ㊞付 残×1 B×3
9	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,105,700	復活! M M	2-6 ㊞付
10	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	1,897,700	アーバンジプシー	2-6 ㊞付

ゲーム倶楽部大船店 ☆=2(46)
神奈川県鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F ☎(0467)44-1963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	三国戦紀(諸葛亮)	5,428,700	SnRun y	1コインALL
2	ビートマニア4thMIX(ハード)	714,431	RHF-ILS B B	パラ・アノ・シュー RAVE→トランス
3	ビートマニア4thMIX(エキスパート)	2,410	RHF-ILS-B B	テクノコース
4	D.D.R.2ndMIX(アナザー)	201,028,900	DYM-XYZ H A命	ドゥビドゥビ→ナオキ→パラmax
5	テトリス ザ グランドマスター	10'30"76	JIN	GM
6	ファイティングレイヤー(パン)	2,229,200	OSG ダンナ	ALL
7	武力(バヤック)	3'56"97	G M C やちょ	1cALL
8	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,753,400	仕事後のマルイ	ALL X-ISM
9				
10				

P.C立川店 ☆=7(21)
東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎(042)524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	レイクライシス(WR-01R)	21,385,910	まあ、それなりに、頑張ったかったス 店員O K	ALL No17 2面で潰せば2200は余裕?
☆	レイクライシス(WR-02R)	22,153,460	ナンパな瀬尾の硬派な弟子Sexy-Z☆☆	ALLスコアネーム考案担当(ドネタ除く)
3	グラディウスⅣ(3番)	2,176,800	ナンバ風神雷ゲーに夢中。ハルナもガックリ	3 6残念なヨシオでハルナの乙女心は
4	グラディウスⅣ(5番)	1,114,300	罰金上等かかってこい 食べ放題に気をつけろ	2-6ヒラッキスコノマネーズは1万円㊞
5	パカパカパッション	1,218,290	JNHC	ALL ドラム 95-93-95-90
6	メタルスラッグX(エリ)	5,836,140	MAT K M	ALL 捕虜94人
7	バトルバクレイド(中級コース・1号機)	63,999,990	4649フクダ連合H F	ALL ふざけんな、金返せ、バカヤロー!
8	テトリス ザ グランドマスター	10'43"08	YKK ベンチくんヒヒヒ	GM やった 初登録だ~
9	首領蜂(タイプ A)	33,647,910	自己べっす㊞	2周ALL
★	ファイナルファイト(コーディー)㊞	5,009,680	是松(立川引越記念)	ALL 3面132万 ラスボスまで412万

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆0-(35)
長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	デイトナUSA(旧バージョン中級)	2'47"28	ぎるはま㊞隊長㊞㊞	ハードカーMT TAモード
★	スカッドレースEver(初級昼)	2'14"57	おーさま㊞隊員	マクラーレンF1MT レースモード
★	スカッドレース新ver.(初級昼)	2'01"24	MPK- おーさま㊞隊員	マクラーレンF1MT TAモード
4	セガラリー2(チャンピオンシップ)	3'58"23	遠征君1号	プジョー-MT
5	グラディウスⅣ(G2C)	1,588,200	EVE	3 4㊞
6	グラディウスⅣ(G4A)	848,500	進歩無し大君	2 4㊞
7	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,748,500	Jack A	2-5㊞ 3機設定 ノーマルランク
8	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	1,420,500	電波中年	2-5㊞ 5機設定 イージーランク
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(132)
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 ☎(0463)94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス(ビックバイパー)	4,909,000	CVM- MD㊞パターン使用	ALL 1周265万 敵手で1ミス
2	グラディウスⅢ	3,796,620	SPK㊞	6 3 (連射故障のため) Bタイプ
3	バトルガレッガ	2,353,530	SPK㊞	ALL 4号機 ロースコア
4	ギガウイング	122兆8220億7256万600	CVM-NAK	ALL カーマイン
5	パカパカパッション	1,279,530	CKN	ALL スペシャル
6	バトルバクレイド	22,564,050	CKN	ALL ノーマル
7	ビートマニア4thMIX	2,345		エキスパート テクノ
8	ビートマニア4thMIX	1,611		エキスパート ボーカル
9				
10				

プレイスポットすーるぽん ☆=0(53)
東京都渋谷区渋谷1-27-1 ☎(03)3407-7313

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(ノーマル)	10,142,145	江古田オリバー	ALL 角太郎
2	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,217,700	魚!!	ALLカイリ→104万 爪×4 ㊞㊞付
★	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	3,049,000	鳥涼香しましょうか♥ SSC-VAP	ALLカイリ→97万 爪×4 ㊞㊞付
4	ストリートファイターEX2(バルログ)	3,291,700	鳥涼香しましょうか♥ SSC-VAP	ALLカイリ→108万 爪×7 ㊞㊞付
★	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,393,800	鳥涼香しましょうか♥ SSC-VAP	ALLカイリ→109万 爪×10 ㊞㊞付
6	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,559,600	いと一まん♥	ALLカイリ→? 爪×4 ㊞㊞付
★	ストリートファイターEX2(七瀬)	3,136,700	鳥涼香しましょうか♥ SSC VAP	ALLシャドウ→103万 爪×4 ㊞㊞付
★	ソニックウィングス3(ブラスター・キートン)	3,888,600	GGE VXV	ALL ㊞付
9	ソニックウィングス3(ブレイザーズ)	2,873,400	MIS㊞	ALL 茶髪使用 ㊞付
10	スーパーストリートファイターⅡ(ダルシム)	1,774,900	ムッシュかまやつ(ロシア陸軍ニャゴ)	ALL㊗B人→100万 爪×3 ㊞付

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10　（4/12～5/23集計）

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	ビートマニア4th MIX	477	コナミ
2	1	ジョジョの奇妙な冒険	424	カプコン
3	4	バーチャストライカー2VERSION'99	304	セガ
4	2	ダンスダンスレボリューション2nd MIX	270	コナミ
5	7	ストリートファイターZERO3	226	カプコン
6	5	ギガウイング	216	カプコン
7	―	ダンスダンスレボリューション2nd MIX LINK VERSION	189	コナミ
8	8	ザ・キングオブファイターズ'98	184	SNK
9	―	バーチャロンオラトリオタングラム ver.5.4	175	セガ
10	―	ストリートファイターⅢ2nd. インパクト	174	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 162	ギターフリークス 151	パカパカパッション 130	バトルバクレイド 121	グラディウスⅣ 118

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	ビートマニア4th MIX	487	コナミ
2	1	ジョジョの奇妙な冒険	415	カプコン
3	4	バーチャストライカー2VERSION'99	380	セガ
4	―	ダンスダンスレボリューション2nd MIX LINK VERSION	295	コナミ
5	6	ストリートファイターZERO3	262	カプコン
6	5	ギターフリークス	240	コナミ
7	3	ダンスダンスレボリューション2nd MIX	225	コナミ
8	7	ザ・キングオブファイターズ'98	214	SNK
9	―	バーチャロンオラトリオタングラム ver.5.4	143	セガ
10	―	ポップンミュージック2	137	コナミ

11位	12位	13位	14位	15位
ギガウイング 133	ストⅢ2nd.インパクト 125	バーチャストライカー2ver.'98 120	バトルバクレイド 117	バーチャファイター3tb 112

※(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム2インカム中心のヒットゲームの2種類を10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づきランキングしています。今回は68店・5月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

音ゲー初の首位

バージョンアップの新作続々登場

今月は新しくビートマニア４ｔｈＭＩＸとダンスダンスレボリューション２ｎｄＭＩＸ ＬＩＮＫ ＶＥＲＳＩＯＮ、バーチャロン　オラトリオ・タングラム　ｖｅｒ．５．４がランキングに入ってきました。しかし、まったく新しい新作がないのが寂しい状況です。

ビートマニア４ｔｈＭＩＸの1位は順当なところ。ダンスダンスレボリューションは2種類に分けられているので順位は落ちましたが、合計すれば実質1～2位になっています。

バーチャロン　オラトリオ・タングラムｖｅｒ．５．４は、細かい変更が加わったバージョンで、やりこんでいるプレイヤー向けに調整されています。見た目では違いがわかりにくいのですが、プレイヤーの間では話題を呼んでインカムが伸びてきました。今回は調整というレベルの変更ですが、バーチャロンのファンを離さないようにする試みは評価すべきでしょう。

その他、前回コメントしたとおり、ストリートファイターⅢ２ｎｄ。インパクトがベストテンにランキングしてきました。ストⅢ２ｎｄのプレイヤーに対する高い評価があってこそ、ストⅢ３ｒｄの期待感が形作られているのは忘れてはならないと思います。

大作の隙間を埋める現役稼動機種

その他は新しいジャンルの新作が少ない中、４人リンクしたスパイクアウト・ファイナルエディションとガントレットレジェンドが地道に稼いでいます。４人リンクというアクションと、セーブされて少しずつ成長するシステムは長期インカムという点でプラスになっています。このタイプには大きな可能性があるので、今後各メーカーにこんな新作を期待したいところです。

シューティングでは、バトルバクレイドがやや苦戦しています。良い意味での難しさのステイタスが少し足りないことと、倍率の点数システムであまりに多くの点数が入りすぎてしまうことが辛く評価されているようです。しかしこの時期ファンにとっては貴重な、シューティングらしいシューティングと言えるのではないかと思います。

来月はストリートファイターⅢ３ｒｄＳＴＲＩＫＥの順位に注目です。（石井ぜんじ）



（京都府　P.N.佐々岡ゆりのさん）

グリーン・プレイランド　☆＝0（7）

岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	てんこもりシューティング（初級）	909,720	ECG	1cALL
2	てんこもりシューティング（中級）	1,866,490	ECG	1cALL
3	てんこもりシューティング（上級）	2,598,450	EGC & ラスボスだけRYL	1cALL
4	パカパカパッション（スペシャル）	1,177,220	DAN	1cALL 93%90%81%91%
5	パカパカパッション（スタンダード）	309,890	DAN	1cALL 91%90%93%
6				
7				
8	ソウルキャリバー（ソン・ミナ）	2'47"17	RYU	1cALL
9	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	2'51"80	RYU	1cALL
10	ソウルキャリバー（リザードマン）	2'35"15	RYU	1cALL

アイリン夢空間　☆＝5（507）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	純脳（スコアアタック）	18,982,982	脳タリン	ALL　貧脳
2	DDR 2ndMIXリンクVer（アナザー）	237,283,200	AI$　おさ太君㊟ 2才　0 36ノロン	ALL
3	ファイティングレイヤー（クレメンス）	1,198,100	中山　貴義	ALL
★	ソウルキャリバー（ヴォルド）	1'00"62	☆CAT'S～ ㊨	ALL　㊩㊐
★	ソウルキャリバー（リザードマン）	1'03"17	☆CATS　カモ君	ALL　㊩㊐
★	ソウルキャリバー（ミツルギ）	1'10"24	NRT	ALL　㊩㊐
★	ソウルキャリバー（ナイトメア）	1'06"37	猫汁　100%	ALL　㊩㊐
★	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'05"15	猫汁　涼子ちゃん	ALL　㊩㊐
9	ストリートファイターEX2（ケン）	3,305,600	CYCLONE－NEC	ALL　㊩㊐
10	ストリートファイターEX2（D ダーク）	3,323,100	CST㊥	ALL　㊩㊐

オレンジハットとなみ　☆＝0（2）

富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレジンクスタ（ウィンディナ）	59,711,580	いたくら	ALL
2	バトルバクレイド（左から2番目機）	13,555,420	YAM甘	中級　6面BoSS
3	メタルスラッグX（エリ）	4,808,720	TI	R－6
4	ギガウイング（カーマイン）	108兆3945億7252万6150	ZOT	ALL
5	ギガウイング（アイシャ）	89兆9425億4722万1510	HEAT OUT	ALL
6	エスプレイド（美作いろり）	28,701,130	KIDO	ALL
7	怒首領蜂（TYPE A）	365,188,060	AHI	2　7
8	ポップンミュージック2	275,920	NAO	ノーマル
9	パニッシャー	9,436,200	MES	ALL
10	パズループ（パズルモード）	2,527,050	スフッシュAD－キッズ	4－4

扇ケ丘レジャーセンター　☆＝13（296）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョトレーバーズ2ndスカンド	13,760,480	越前康介(27) デスクリムゾン所有	ALL（トーイ）
2	メタルスラッグX	6,379,070	TuH	ALL
3	ギガウイング	153兆2890億2690万7060	サイキノカー	ノーミス
4	1943（2P同時）	4,040,860	黒犬な人Ⓑand召使	ALL モビ×0
5	ビートマニアⅡDX	673,328	一発出し	7KEY
6	DDR（MANIAC）	392,054,000	ヨシタケ	さいあく
7	ファイティングレイヤー（A－JAX）	1,454,600	203号室	ALL
8	ファイティングレイヤー（カプリッチョ）	672,900	虫男	ALL
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット　☆＝0（174）

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	DDR 2ndMIXリンクVer（ベーシック）	190,515,700	変態"MAX DIRTY"教祖	4曲設定 ALL
2	ギターフリークス（ノーマル）	35,274,000	えくすたあ	ALL
3	ギターフリークス（エキスパート）	28,777,800	881	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	1,123,200	NAG	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,254,500	NAG	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	1,086,200		ALL
7	ジョジョの奇妙な冒険（ミドラー）	960,400		ALL
8	ファイティングレイヤー（シャン）	931,800	ぶ～	ALL 真ランスナイト無し
9				
10				

ピノキオ&ベルフィーユ ☆=3 (42)
兵庫県明石市本町1-1-26 ☎(078)917-5685

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック2(ノーマル)	295,216	あなご	ALL
2	ビートマニア4thMIX(EX.テクノ)	2,525	AKI	ALL
3	ギターフリークス(ノーマル)	70,851,700	DIE	ALL
☆	パワーストーン(フォッカー)	4'41"94	LMA㊐	ALL
5	バトルガレッガ(ミヤモト)	10,036,920	エフアイス㊐	ALL
☆	餓狼伝説W A(テリー・ボガード)	3'10"53	LEO	ALL
7	餓狼伝説W A(山崎竜二)	4'21"36	LIR 水無	ALL
8	餓狼伝説W A(キム・カッファン)	4'34"45	ナチョス	ALL
9	餓狼伝説W A(ビリー・カーン)	3'52"85	ブリトー	ALL
10	GIジョー(1周END 2設)	2,506	巨大テロ組織コブラ㊞	ALL スネークアイズ

タウンスポット・プレイランド ☆=20(232)
大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	バトルギア(初級)	2'18"474	CYCLONE HURRICANE	ALL JZA80
☆	バトルギア(中級)	2'43"473	PPR KTL-IZK	ALL GC8改
☆	バトルギア(上級)	3'26"534	CYCLONE HURRICANE	ALL GC8改
4	武力(ロブ)	1'13"68	あさのっち	ALL
☆	グラディウスⅣ(1番・連付)	2,052,000	CYG	1c 3 9
6	グラディウスⅣ(2番・連付)	1,992,300	CYG	1c 3 9
7	グラディウスⅣ(3番・連付)	2,399,000	CYG	1c 3 9
☆	グラディウスⅣ(4番・連付)	2,407,300	CYG	1c 3-9
☆	ポップンミュージック2	300,000	ボス	ALL 全て新曲
10	餓狼伝説W A(キム・カッファン)	3'44"08	円下松親衛隊 遠藤組 大阪総本部 副会長㊐	ALL 2代目チェリバラ

遊ingポイント・セオラ ☆=6 (13)
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(077)562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テトリス・ザ・グランドマスター	9'36"25	最後ライン消せなかったもん NOV	グランドマスター
2	グラディウスⅣ(1番装備)	1,853,600	近江からの使者	3 9 FF ㊎
3	グラディウスⅣ(2番装備)	1,555,000	J O	3 6 FF ㊎
4	グラディウスⅣ(3番装備)	1,836,300	近江からの使者	3 9 FF ㊎
5	グラディウスⅣ(5番装備)	1,681,900	近江からの使者	3 6 FF ㊎
6	武力(暁丸)	2'02"43	SGL-ADD-OH!	ALL
7	ビートマニア4thMIX(ハードスコア)	757,648	Afro	ALL
8	ビートマニア4thMIX(EX.ストリート)	1,456	Z O O	ALL
9	ギガウイング(ルビー)	176兆2690億4936万1380	O Z	ALL ㊎ 残×2 B×6
10	ギガウイング(シュトック)	135兆2415億8661万9030	日曜日はキッズパークでお買い物♡ZTT㊐	ALL ㊎ 残×2 B×5

ジャスコ川西店プレイランド ☆=5 (25)
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	2,291,000	JKP-うえばん	ALL P×7
☆	ストリートファイターZERO3(ガイ)	4,199,700	TAKA	ALL Z-ISM
☆	ティンクルスタースプライツ(イバーヤン サンセン)	2,530,061	H Jくんかも?	ALL MAX36Hits
☆	ティンクルスタースプライツ(メヴィウス)	2,838,591	メヴィウスの輪 ㊎4014	7面(またか) MAX53Hits
☆	ティンクルスタースプライツ(リアノーティル)	2,714,408	H Jくんティル使い	ALL MAX28Hits
6	バトルバクレイド(6号機)	12,698,190	ラスボス強い	ALL
7	バトルバクレイド(2号機)	17,602,710	再却下(一歪400万)	ALL
8	バトルバクレイド(5号機)	14,841,030	河合砂夢美	ラスボス
9	テトリスザグランドマスター	13'12"36	AKY	GM
10	パカパカパッション	1,070,380	ミッキーマウス	ALL

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=2 (11)
大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F ☎(0727)62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ギガウイング(信之介)	168兆2776億4915万6310	E.S-P&A	ALL
2	ギガウイング(ルビー)	21兆6063億5621万5780	黒猫Kou ちゃっき&かえでさん入みてね	ALL
3	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トーイ)	28,289,250	ボロ負け予定 JKP-ACE	ALL
4	バトルバクレイド(スカイドラゴン)	12,150,540	毒舌トーク㊎	ALL
5	三国戦紀(諸葛亮)	4,123,200	三国戦紀のムック出して まにあっく	ALL 残×1
6	線脳	22,151,306	BNK2 SOV	ALL SK×2
7	デッドオアアライブ(ティナ)	2'40"81	妹さん 大阪で	ALL
8	エスプレイド(J-B 5th)	34,485,260	全機残ってこれかい! ㊐	ALL 6 6 超ボロボロ
9	メタルスラッグX	5,033,650	MAL	最終面
10	エスケープキッズ	200面+α	せいおー CAA	アメリカ 3時間40分

GAME'S Will ☆=23(473)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎(075)711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	6,038,200	ツガキ	ALL ㊎ ALL㊎ ALL㊎
☆	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	5,603,000	L2A GYO	ALL ㊎㊎ D×6
☆	ジョジョの奇妙な冒険(ミドラー)	4,705,500	L2A-GYO	ALL ㊎㊎ D×7
☆	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	4,425,500	まんなりポルナレフ	ALL ㊎㊎ D×6
☆	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	4,362,900	ツガキ	ALL ㊎ ALL㊎ D×6
6	ジョジョの奇妙な冒険(ディオ)	7,082,200	麻㊎のせいでバグった	ALL 参考記録 バグあり
☆	ポップンミュージック2	300,000	しぇふ	ALL
8	全日本プロレス2	126,590	FGM-マスク屋くん	ALL ㊎ 川田利用
☆	スリルドライブ(JAPAN)	3'31"51	FGM LSD	ALL PRO
☆	スリルドライブ(EUROPE)	3'28"10	WZH	ALL PRO

ゲームセンター・パスカル大福店 ☆=20(51)
岡山県岡山市大福134-4 ☎(086)282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ビートマニアⅡDX	2,513	XY	EXボーカル
☆	ビートマニアⅡDX	1,887	ZZZあいくち	EXストリート
☆	ビートマニアⅡDX	2,889	K	EXテクノ
☆	ビートマニアⅡDX	3,559	FIRE	EXスペシャル
☆	ビートマニアⅡDX	771,253	ZZZあいくち	7キーモード
6	テトリスザグランドマスター	10'53"98	DENSE PAS HOE	ALL GM
7	ビートマニア4thMIX	1,411	ZZZあいくち	EXストリート
8	ビートマニア4thMIX	762,469	ZZZあいくち	ハート
9				
10				

コスミックプラザABC ☆=6 (112)
大阪府寝屋川市早子町18-14 ☎(0720)23-1160

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ファイターズヒストリーダイナマイト(溝口)	1,049,300	JMCひーびーし	
2	メタルスラッグX	5,246,130	AHO	
3	エスプレイド(いろり)	22,418,210	EVE	
☆	エスプレイド(J-B 5th)	23,881,830	EVE	
5	エスプレイド(相棒)	19,633,510	EVE&SGG	
6	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	955,400	中尾友哉	
★	ウインターヒート(クロスカントリー)	4'35"06	KHJ	
8	ギガウイング(アイシャ)	32兆2757億0627万3070	気長にやります㊐	ALL 1P側使用
9	ファイターズヒストリーダイナマイト(リー)	942,600	AKI	ALL (半殺し)
10				

GAME'S DARGON ☆=1 (48)
京都府京都市上京区千本通り下立売下ル小山町888ドルスⅡ1F ☎(075)822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(ポーチカ)	107兆3951億1700万8820	GSX400S	ALL ㊎
2	ギガウイング(カーマイン)	85兆6826億7375万4400	GSX400S	ALL ㊎
3	ギガウイング(ヴィーダァシュタント)	84兆9130億3183万5530	GSX400S	ALL ㊎
4	ギガウイング(雷迅)	57兆5786億8061万8810	GSX400S	ALL ㊎
5	ビートマニア4thMIX エキスパート、テクノ	2,492	草津代表(!?)	ALL
6	ビートマニアⅡDX エキスパート、スペシャル	3,325	ちごきじん	ALL
7	テトリス・ザ・グランドマスター	10'22"38	シャンピング青ブロック	ALL GM
☆	グラディウスⅣ(3番)	2,694,000	DISCOVERY	3 9 ㊎
9	月華の剣士2(斬鉄)	1,979,100	N K ジョニー	ALL
10	ギガウイング(ポーチカ)	55兆9185億1734万4100	にしくん	ALL ㊎

オキモト ☆=0 (22)
広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎(082)292-1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武力	7'26"57	AHO	ALL リョウ使用
2	ギガウイング(アイシャ)	112兆7061億2505万4430	ぱん	ALL
3	ギガウイング(シュトック)	83兆4348億8945万3900	036	ALL
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド	4,857,620	036	ALL レオン
5	メタルスラッグX	4,195,300	036	6面 エリ
6	月華の剣士2(斬鉄)	1,899,300	MF	ALL
7	月華の剣士2(刀郎)	1,276,200	MF	ALL
8	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	2,259,100	AHO	ALL
9	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	1,980,100	036	ALL
10	ダライアス外伝	8,279,390	KIM	ABEINSY

タイトーイン002スタジアム ☆=4 (386)
大阪府豊中市玉井町1-9-3 ☎(06)6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	バトルギア(超初級)	2'23"834	CYCLONE HURRICANE	完走 BNR32 TA
2	バトルギア(中級)	2'43"522	PPR-KTL-IZK	完走 GC8改 TA
3	バトルギア(上級)	3'29"765	CYCLONE ハリケーン	完走 22Bインプレッサ TA
☆	バトルギア(超級)	3'03"174	CYCLONE-ハリケーンCST	完走 GC8改 TA
★	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	3,411,700	CST㊐	ALL カイリ110 爪×5
★	ストリートファイターEX2(ケン)	3,352,500	CYCLONE NEC	ALL カイリ113 爪×4
7	ストリートファイターEX2(リュウ)	3,171,400	CYCLONE-N石	ALL カイリ102 爪×5
8	ギガウイング(ルビー)	214兆4001億9688万5680	㊎YO㊐	ALL ノーミス B×5
★	ブレイゾン(連付き)	4,728,700	J G.K-ALL㊎	ALLパーフェクト ノーミス
★	ブレイゾン(連無し)	4,604,700	J G.K-ALL㊎	ALLパーフェクト ノーミス

GAME'S MILK ☆=1 (87)
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎(0774)44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	バトルバクレイド(上級)	63,999,990	GSK	ALL 1号機 カンスト
2	ギガウイング(シュトック)	183兆8195億2426万6200	R	ALL ノーボム 2P側
3	ジョジョの奇妙な冒険(若ジョセフ)	1,395,700	BFF連合 FLL	ALL
4	パズループ(とことんモード)	2,746,040	GSK	ALL
5	月華の剣士2(辻斬りモード)	55人斬り	BFF連合 TNF	
6	パカパカパッション	1,213,070	GSK	ALL
7	バトルバクレイド(トレーニング)	36,265,530	トレーニング王	ALL
8	バトルバクレイド(ボス戦)	16,815,670	へたれ!?	ALL
9				
10				

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=8 (16)
広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎(082)242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	カンハート2(アイン)	4,407,700	RDZ K M	ALL 残×3 B×9 1周150万
2	武力(暁丸)	2'20"40	ねずぎよ・BANちょさんもやるしか!!	ALL
3	スーパーパズルボブル(対CPU)	18,504,670	ねずぎよ	ALLうーるん使用 1千万×1
4	バトルバクレイド(5号機)	32,455,700	大魔王連合京都支部	ALL・残×1
5	ギガウイング(シュトック)	124兆5036億2523万1940	XRX 虎・虎 ザビガ人	ALL・残×0
6	ギガウイング(信之介)	120兆[illegible]万9790	XRX-大魔王総本部	ALL 残×0 B×0
7	グラディウスⅣ(5番装備)	1,452,700	XRX DMφ	3 4
8	グラディウスⅣ(6番装備)	1,235,800	DMφ	3-2
9	メタルスラッグX(フィオ)	4,361,860	RNA	6面
10	パリオのホームページ		http://www.provanet.co.jp/palio/	

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店 ☆=5 (25)
大阪府大阪市北区天神橋6-9-11 グランピア扇町ビル1F ☎(06)6357-6677(アババ天神橋店)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武力(リョウサカザキ)	1'57"34	小川 弘樹	ALL ㊎
2	バトルバクレイド(上級)	63,702,480	バクレイダ1号	ラスボス 5号機 ㊎
☆	ガンバルール(ビギナー)	178,229	ミズがむがむ	ALL ㊎
4	ビートマニア4thMIX(コース3、テクノ)	2,468	㊎まだまだ450よえだ	ALL
5	ギガウイング(カーマイン)	214兆2158億3581万2430	あと5~6兆。㊐YO㊐	ALL
6	ギガウイング(ポーチカ)	169兆5618億7086万3000	来月頑張ります。H M	ALL かなりチョンボ
7	テトリスザグランドマスター	10'46"20	入荷半年遅れ	ALL G・M
★	ライデンファイターズ2(グリフィン)	109,067,200	ZRX-いしはらくん	ALL
★	スカルファング(チェイス)	30,042,400	S・N	ALL SIF
★	ナイトオブザラウンド(アーサー)	667,100	AXIOM-H・Y㊎	ALL 10P×0

チャレンジャー関大前店
大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)6389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック2	278,604	じゅでぃ つじ	IGDTP
2	グラディウスⅣ(5-F)	1,543,600	進歩なし RW	5-F 3-4 前回より6PLAY
3	グラディウスⅣ(1-F)	1,307,900	レーザーとの相性悪すぎ君	3-2 ハッチ殺す
4	グラディウスⅣ(4-F)	1,485,500	ここばっか死に君	3-4 弾殺す
5	グラディウスⅣ(3-F)	832,300	ANA㊎ 紙すぎ	2-3
6	ギガウイング(カーマイン)	25兆9568億5787万4440	HMK	3-7 黒いやつ
7	L.A.マシンガンズ(ラスベガス)	880,727	L C	ラスベガスのみ
8	L.A.マシンガンズ(ヨセミテ)	1,493,762	L C	ヨセミテのみ
9				
10				

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆=2 (18)
福岡県山門郡三橋町大字百町6－6－1栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	123兆1956億8127万560	GAスコア 〆切ぐらい帰れボケ！	ALL 残2 B×4 死ね！カス
2	ギガウイング (アイシャ)	114兆4656億32万7570	ALS JOKER	ALL 残0 B×2
3	ジョジョの奇妙な冒険 (イキ)	4,005,300	TSA	ALL ㊥㊫
★	ストリートファイターZERO3 (ユーリ)	6,679,800	扇ヶ丘のみなさん、また遊びにいきます。Ⓜ	ALL ㊥㊫
5	ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	5,811,100	ネオポリスのみなさどもでした。㋖	ALL ㊥㊫ 山口にて禁固10時間？
6	ストリートファイターZERO3 (R・ミカ)	5,448,900	LLY－RCM	ALL ㊥㊫
7	ビートマニア4thMIX (テクノ)	2,314	ナイト財団もよもと♡ れべるよんじゅうまち	ALL
8	ビートマニア4thMIX (ボーカル)	1,519	ナイト財団 ハマーン カーン	ALL
9	ビートマニア4thMIX (ストリート)	1,245	吟人	ALL
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆=0 (6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	184兆6701億3396万120	Mr T O	ALL カーマイン
2	ギガウイング	178兆5281億2956万5490	Mr TWT－O	ALL ルビー
3	ソウルキャリバー	1′33″46	Mr AZX	ALL ソフィー
4	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr－GGG	ALL ブランカ
5	月華の剣士2	1,810,600	Mr RJS	ALL 斬鉄
6	ジョジョの奇妙な冒険	1,484,100	Mr－END	ALL ミドラ
7	餓狼伝説W A	6′47″70	Mr RUS	ALL ギース
8	リアルバウト餓狼伝説	1,355,900	Mr－Y S	ALL 山崎
9	ソウルキャリバー	2′08″50	Mr VFX	ALL アスタロス
10	メタルスラックX	0	ハイスコア募集中！	ALL

ゲームプラザ白山 ☆=10 (244)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	全日本プロレス2 (川田)	171,005	EXR	1cALL
☆	ポップンミュージック2 (ノーマル)	300,000	説教KMM㊡ ボーナスあったら負け	1cALL 100000×3
3	ポップンミュージック2 (エキサイト)	300,000	説教KMM㊡ DRA 生きてるか？	1cALL 100000×3
4	キャプテントマディ	+81,197.65	説教KMM㋜㋡㋙ クリアしただ！	1cALL
5	三国戦紀	4,391,100	ウーキーMST	1cALL 関羽
6	三国戦紀	3,427,500	ウーキーMST	1cALL 黄忠
★	ブラッディロア2 (バクリュー)	1′42″11	EXR	1cALL
8	餓狼伝説W A (舞)	4′14″73	大山犬子 まだがんばれる	1cALL
9				
10				

ゲームスポット・フォーカス ☆=0 (4)
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(097)532－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (アイシャ)	39兆4965億8210万9760	ミラクルクンスコア DUO 100兆？	ALL ナゼナゼナゼ100兆？
2	ギガウイング (シュトック)	47兆7166億8316万770	遠すぎる100兆 DUO	ALL 大分がんばれー！！
3	ギガウイング (信之介)	39兆4340億9571万3360	どないして100兆？ DUO	ALL F友会別活動中（笑）
4	テトリス ザ グランドマスター	11′44″48	GTR モンキーハウスの方	ご来店どうもありがとうございました
5	月華の剣士2 (骸)	1,343,700	出しただけ・・ JYO	ALL D×1 はじき1人
6	月華の剣士2 (斬鉄)	2,191,600	初回全 までであと2万 ミス多すぎ JYO	ALL P×6 D×1
7	月華の剣士2 (嘉神)	1,192,200	だしただけ JYO	ALL スケボー楽しいbyAve
8	ジョジョの奇妙な冒険 (チャカ)	2,070,600	JJN	ALL P×1 新人さんカンゲイ
9	ブレイジングスター (ウィンディナ)	43,123,610	あと2000万 ハッツミー	ラスボス ㊥なし 全 更新ガンバレ
10	ゲーム天国 (セリア)	3,416,930	クリアできそう・・・ J A.W	ステージ5ボス イージーランク㊥なし

チャレンジバンバン ☆=5 (160)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	シューティングスター2 (リル)	28,494,160	S H	ALL
★	ストリートファイターZERO3 (元)	6,198,600	ひげの王者けいた	ALL X ISM
3	ストリートファイターZERO3 (ソドム)	6,055,900	キラートマト	ALL
4	てんこもりシューティング (初級)	935,180	FAD－まさき君	ALL ノーミス
5	てんこもりシューティング (中級)	1,881,890	FAD－JAN	ALL ノーミス
6	マジカルテトリス	2,785,050	CRF－ゼウスSX	ALL ノーマル
7	怒首領蜂 (C－レーザー)	336,718,260	AGO	2周ALL
8	バトルガレッガ (チッタ)	12,509,870	S H	ALL
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=53 (545)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0052

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ファイティングレイヤー (鉄雄)	2,340,700	帰ってきた強化期間中 TTM	ALL
★	ファイティングレイヤー (ホン)	3,065,200	TTM	ALL
★	サイキックフォース2012 (ゲイツ)	1′41″96	G M C 説教げえむのごんちゃん	ALL
4	ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′11″97	俺もDDRかなあ？ INDICK HIE	ALL
★	ファイティングレイヤー (ラン)	2,321,200	KBN氏10割貧乏脱出おめでとう。HIE	ALL
★	キャラクターティックストーム (ストーリーモード)	285,700	G M C 説教T・H	ALL
★	ナックルヘッズ (クロ ディアシルバ)	1,885,800	G M C 説教T H	ALL
★	ファイティングレイヤー (雪舟)	3,088,500	10割手裏剣爆発最悪 INDICK HIE	ALL
★	ファイティングレイヤー (エージャックス)	1,980,700	そんな所から鉄砲出すなよ！ HIE	ALL
★	月華の剣士2 (サバイバルモード)	64人斬り	10割ガスタンク最高！！	ALL

サブカルチュア ☆=2 (178)
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン (フォッカー)	6′36″24	AKY	ALL
2	バトルバクレイド (9号機)	35,145,390	せめてクリアくらいしとけ！ボク・って感じ	8面
3	餓狼伝説W A (ヒノ)	3′05″78	最悪(怒)	ALL
4	餓狼伝説W.A. (坂田)	4′50″80	最悪(怒)	ALL
5	ビートマニア4thMIX (ノーマル)	712,336	最悪(怒)	ALL
6	ビートマニア4thMIX (EX.ストリート)	1,233	最悪(怒)	ALL
7	ビートマニア4thMIX (EX ボーカル)	1,449	最悪(怒)	ALL
8	ビートマニアⅡDX (ノーマル)	738,433	最悪(怒)	ALL
9	ビートマニアⅡDX (EX ボーカル)	2,225	最悪(怒)	ALL
10	ビートマニアⅡDX (EX テクノ)	2,086	最悪(怒)	ALL

ホワイトハウス箱崎店 ☆=1 (85)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (シュトック)	200兆9798億9692万6150	TWT－K・M	ALL 連付き
2	ギガウイング (カーマイン)	165兆9572億9289万2330	次はガイン！！	ALL 連付き
3	ゾンビリベンジ (スティック ブライトニング)	1,246,720	山田税改	ALL インチキ技未使用
4	パカパカパッション (スペシャルモード)	1,309,810	上	ALL 98 97 98－96
5	ビートマニア4thMIX (ハードモード)	763,669	もうやめたい㋟	ALL PB×1 B×1
6	ビートマニア4thMIX (ストリートコース)	1,407	H D	ALL
7	ビートマニア4thMIX (ヴォーカルコース)	1,703	YSO	ALL
8	ビートマニア4thMIX (テクノコース)	2,355	YSO	ALL
9	鉄拳3 (吉光)	1′11″33	きちがい みのぞ－Ⓡ	ALL
10				

アメニティスペースOZ合同集計 ☆ 0 (40)
山口県小野田市西高泊664・3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハトルギア (超弩級)	3′36″922	超ドライブ－みわハカ	クラスA 小野田店
2	ストリートファイターZERO3 (さくら使用)	4,285,500	K・T	X－ISM 小野田店
3	パカパカパッション (スペシャル)	1,303,560	ボコボ IHSK	小野田店
4	バトルバクレイド (ノーマル)	6,851,130	COL	宇部新川店
5	バトルバクレイド (アドバンスド)	21,059,660	玉モト	宇部新川店
6	武力 (ジョウ サカザキ使用)	4′40″42	CTN	宇部新川店
7	ビートマニアⅡDX	2,979	AFP!	EXスペシャルコース 山口店
8	ギターフリークス (ノーマル)	78,279,000	SEE	山口店
9	ギターフリークス (エキスパート)	30,741,600	TEL	山口店
10	D.D.R.2ndMIX (ハード・アナザー・ダブル)	231,459,700	OCM	小野田店

丸久小郡店ファミリーランド&G.T.スピリッツ ☆=0 (10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン (フォッカー)	7′50″04	S K	1cALL
2	パワーストーン (ガンロック)	9′53″36	放火魔	1cALL
3	パワーストーン (ガルーダ)	9′10″18	S K	1cALL
4	パワーストーン (ジャック)	10′03″00	O S	1cALL
5	パワーストーン (ワンタン)	9′49″84	放火魔	1cALL
6	パワーストーン (竜馬)	9′46″38	EDY	1cALL
7	パワーストーン (ルージュ)	9′45″48	EDY	1cALL
8	パワーストーン (あやめ)	13′29″89	伝説の武器	1cALL
9	スーパーパズルボブル (ノーマルコース)	71,579,730	UNC	1cALL
10	グラディウスⅣ (GA－4)	848,500	AYA	2－4

えの木朝倉店 ☆=12 (53)
高知県高知市旭町3－104 ☎(0888)25－3293

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (元)	5,904,100	ひげの王者けいた	ALL X－ISM 連付
2	ストリートファイターZERO3 (E・本田)	4,819,400	疑しいのう、ウソちゃうけ？FAD－IDA	ALL X－ISM 連付
3	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	3,349,000	チンモゲ！チンモヒ！チンカス キラトマ	ALL ㊥ ⓢ111万でなぜ？
★	ストリートファイターEX2 (カイリ)	3,189,000	予期せぬ更新が多くて困るんよ BBC	ALL ㊥ ⓢ101万 ㋢×4
5	ストリートファイターEX2 (D・ダーク)	3,407,100	大台突破もトクター中	ALL ㊥ ⓢ113万 SS1落
★	ストリートファイターEX2 (ハルログ)	3,327,000	エピローグだ、クソカイレーィィィ 爆	ALL ㊥ ×5 ⓢ111万 SS11落
☆	バトルバクレイド	63,999,990	カンストしてどうするLAOS 長田仁人	ALL 上級コース スカイドラゴン
★	ビートマスターズ2ndナイトメア	2,011,180	ラスボスなどには負けるかがせん！ TOR	ALL PN落ち 3面142.5万
9	ギガウイング (カーマイン)	114兆2958億1518万2750	あと10兆いける？ 柾木二等兵	ALL ㊥ 6面108秒残し
10	ギガウイング (雷迅)	86兆1785億9727万3950	俺にはこのゲームしかない？ ！！ ささお	ALL ㊥

タイトーイン空港通り店 ☆=0 (36)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	732,600	ささお（来店記念）	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ96	696,300	ささお（来店記念）	ALL
3	ストリートファイターEX2 (ブレア)	1,530,100	TNK－キラトマ	ALL
4	鉄拳3 (ファラン)	1′42″91	ヘー キラトマ（リカちゃ～ん）	ALL
5	Gダライアス (λ－ZONE)	29,803,600	SJR－Y Y	ALL ㊥ 再入荷
6	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	1,540,900	666	2 2 ㊥
7	ストライカーズ1945Ⅱ (パンケーキ)	2,405,100	BBE（金こそ全て）	ALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ (ハヤテ)	2,235,200	AGO（あそび人LV18）	2 8
9	ナムコクラシックVol 1 (マッピー)	2,486,000	SUR－T	ALL
10	パズルボブル4 (対戦)	46,087,180	SUR－T（ヘー副会長）	ALL

君もめざそう！ハイスコア！／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイム）を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

次回のスコア締め切りは **7月18日**（19日消印有効）

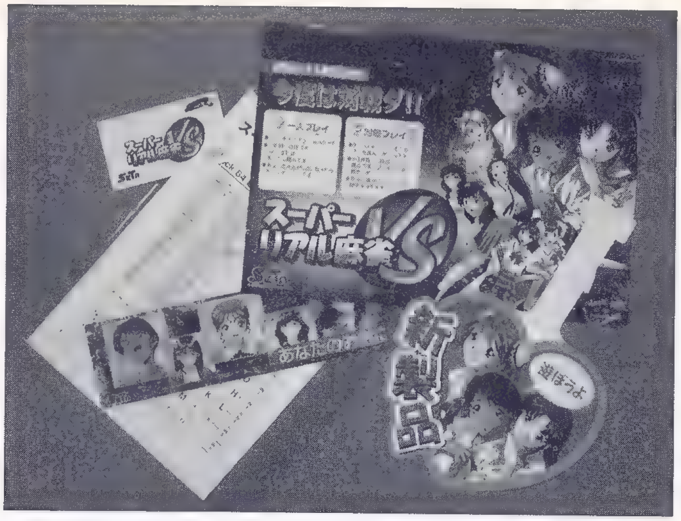
※'94年のルール改正前発売のゲームに関してはこの限りにありません

PRESENT プレゼント

1「スーパーリアル麻雀VS」POPセット

現在絶賛稼働中のスーパーリアル麻雀VSのポップセットをプレゼント！基板を購入するともらえるものなので、インストなども入っているぞ。最新版のVSは、なんと1勝するだけで女の子が脱ぎきってしまう！ということは、今までのシリーズで見られなかったシーンも、VSでリトライすれば見ることができる!!

全9キャラの女の子の他に、隠しキャラとしてタマミちゃんと百合奈ちゃんも登場するぞ！あらゆるタイプの女の子が揃っているから、好みにうるさいアナタもきっと満足していただけます。詳しくは今号の「スーパーリアル麻雀VS」のページ（P.169）を見てね。



SETA *presents* ▼3名様

2 編集部大掃除記念いろいろなもの

▼1名様



「たまには大掃除でもするか」というしもでんの一声をきっかけに始まった`99年度チキチキ大掃除コンペ。予想どおりいろんなものが出てくる出てくる…。

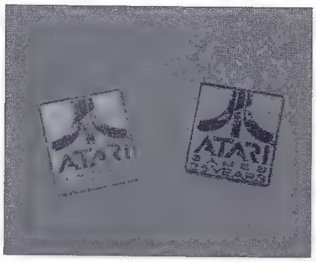
CD、本、謎の人形など一部貴重なものを含んだセットを1名様にプレゼント!!

編集部 *presents*

3 ATARIバッジ

昔々ある所にアタリファンの男がおった。男は愛するアタリのロゴをデザインした鉄のバッジを宝物にしていたが、ある時それを滝壷に落としてしまった。男が途方に暮れていると神様が出てきて（中略）金と銀のバッジを男に与えたとさ。

というありがたいいわく付きのバッジを10名様に。



▼10名様

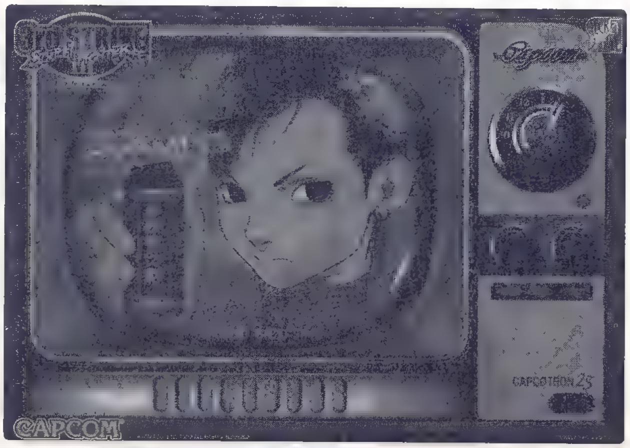
ATARI *presents*

4「ストリートファイターⅢ」シークレットファイル

▼5名様

今、最高にホットな「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE」のカプコンシークレットファイルを5名様にプレゼント。

シークレットファイルはカプコンファンなら必ず持っていなければならないという決まり（憲法第9条）があるので、まだ持っていない人はどんどん応募してね!!なお、当選しなかった人は、マルゲ屋で買おう。



CAPCOM *presents*

応募の注意

1．応募には今号のアンケートはがきを使おう！

2．余白に、はみ出しコーナー宛の質問とかを書いたりしてあると当選率がアップするっていう噂だ。

次号予告

© (株)ナムコ



鉄拳表紙が目印!!

TEKKEN TAG TOURNAMENT™

鉄拳 タッグトーナメント 攻略特集

いよいよ「鉄拳タッグトーナメント」が発売！全20キャラの使用法や注目の「タッグシステム」の解説など、プレイするに必要な情報を網羅。設定資料もあり。

一押しゲーム

※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（SNK）
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE（カプコン）
ストリートファイターEX2 PLUS（カプコン/アリカ）
ぐわんげ（アトラス/ケイブ）

攻略
■バトルバクレイド（エイティング）■パカパカパッション2（ナムコ/プロデュース）
■武力～BURIKI・ONE～（SNK）■ギガウイング（カプコン/タクミ）
■全日本プロレス2（セガ）■バトルギア（タイトー）■グラディウスⅣ（コナミ）

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

同人誌コーナー（仮）投稿募集

同人誌コーナー（仮）の第1回を次号にていい掲載!!お楽しみに。さて、今回の募集は第2回用（8月17日発売ゲーメストで掲載を予定）です。たくさんの投稿お待ちしています。

■*投稿規定*

ビデオゲームオンリーとします。アニメ・コミック系やカードゲームは不可。アーケードはもとより、コンシューマタイトルの同人誌もOK。しかし、そこはやはりゲーメストということで、アーケードゲームをやや優先とさせてもらいます。18禁もOK。攻略本なども待ってるよ。

右の記す事項を記入したものと見本誌1冊を送ってください。不備の物は選考対象外となります。

※当コーナーに送られた同人誌は編集部で選考します。送られてきたすべての同人誌が掲載されるわけではありません。ご了承ください。

※住所がかわる場合、各自で事前に対処してください。

■*投稿に必要なもの*

下記を明記して送ってください。

●本のタイトル
●版型
●ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
●本のPR文（40文字以内で）

●サークル名
●通販申込先
●通販での値段（本の代金＆送料）
●送金方法（小為替、切手、郵便振り込み、銀行振込など）
●見本誌1冊（返却は出来ません）

非常時連絡用として必ず明記してください。

●代表者名
●住所
●電話番号
●連絡可能な時間帯

第2回の締め切りは7月13日(火)消印有効

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社
ゲーメスト編集部　「同人誌コーナー（仮）」係　まで

ゲーメスト アイランド

データ投稿に関してはこちらのURLを使用して下さい。
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

■*コーナーの内容*　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村

※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？

■*締め切り*　地球が滅ぶまで

■*応募の決まり*　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿

P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■*コーナーの内容*　読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。

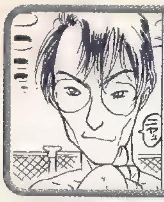
■*締め切り*　特になし（常時募集中）

■*応募の決まり*　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

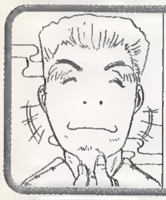
VIDEO GAME MAGAZINE **GAMEST**
ゲームセンターを10倍おもしろくする本

ゲーメスト次号 No.270は予価540円で

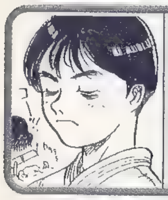
7月15日(木)発売!



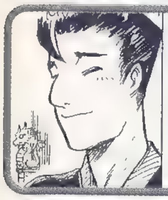
●なんにしてもそうなのだが、「こうしてほしい」「こうなったらいいな」と思ってることはしてくれなかったり、実現しなかったりして、自分がもうどうでもいいという頃になってからそれが実現したり、相手がそれに気付いてくれたりする。世の中そういうもんだと思うが、これがイライラする。しかし自分の思うようにいかないのが現実なので、イライラに耐える日々がつづく……。
そう思わない？ (KAL)



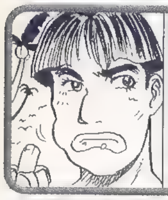
●最近のお気に入りは、CAPTAIN FUNKの「Style」。聞いたことあるような音楽がリミックスされていてイイ感じ。ダンレボの数曲も入っているんで、興味ある人は聞いてみてはどうでしょう。
で、話変わって漫画関係。「ジオブリーダーズ」の5巻が夏に出るそうで、期待しとります。ついでにOVAの続きやら、梅崎さんのアクションフィギュアやら出さないもんですかね。ヴァッシュも出ることだし（予定？）、海洋堂さんどうですか？ (ももやん)



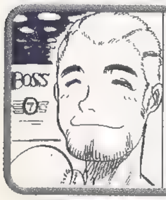
●確か「はなまるきき」のCMだったと思う。鶴太郎が出演し「プレゼントなんて、どうせ大したことないと思ってるでしょう？」てなフレーズで始まり、じゃあ、どんなものをくれるんだと、ちょっと期待したら「描きましたよ〜じっくりと」だって。やらされたのか自分でしたかったのかは知らないが、自分で描いたモノを凄いと吹聴するとは、さすが鶴太郎。このCMの前には「できたて飲むか、藤原紀香」もかすむな。 (アディオスToshi)



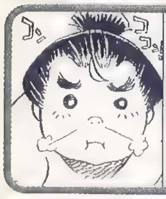
●先日、兄貴の結婚式で海外に行き、気付いたことがあった。それは「思いつめない」こと。自分の性格がそのまま精神状態を悪くし、結果的に周りに迷惑をかけているかも知れない。とりあえず1日海で遊び、1日開放的なロビーでダラダラすごし、頭を白紙にもどしたので、自分の中の何かが変わったのは事実。今は非常にいい具合だ。話は変わって「ネクロ」。対策ができるとかなりピンチ!!今は楽しく悩んでいます。面白れぇ〜。 (MVP)



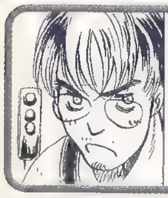
●今年の夏は不安と期待でいっぱい。KOFは新しくなるってことだし、コミケは某葉っぱゲー＆ジャンクションゲー＆その他もろもろの影響で凄いことになりそうだし、TMネットワークは復活するし、生活費も…恐怖の大王どころじゃないよ、まったく。 話は変わるが最近納得いかないことが多くてやる気が半減。ボランティアは見るべき人の目に留まらなければ結局全ての面で損をするんだね、よくわかったよ。なんか悲しいね。 (CHU)



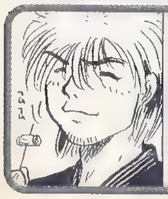
●先日、なにを血迷ったか「源氏物語」なる文学小説を買ってしまった。紫　式部のやつね。そうしたら、意味不明の言葉がてんこもり。「俺はこんなにもバカだったのか！」と、再認識せざるを得なかったよ。それにしても、言葉の表現はさすがに美しいね。「天においては比翼の鳥、地においては連理の枝となろう」なんて言える夫婦が、今の世の中に果たして何組いるんだろう。一冊二千五百円以…もう少し安くなんない？ (K-TAN)



●コレで3回目（？）の出戻りを果たした毛玉です。去年の秋に営業部に旅立って、まっとうな堅気の暮らしってヤツを初めて味わいました。朝来て夜帰るってのは、身体にいいもんだってコトを知ることのできた半年程でございました。が、編集部に戻ったとたん、荒んだ生活に…身体は忘れていなかったんですね、とほほ。またはみ出しとかも担当しちゃったりするんで、みんないろんなメッセージを送ってきてくださいませよ！よろしくね!! (ケダマ)



●編集部内の体制が変わり、方向修正が加えられた。新たな気持ちで取り組みたいと思っている。みんなよろしくね。
最近のヒットはCOOLPIX950とコンバトラーV。デジカメは仕事用なのがちと哀しいところだが…。良いね。バトルクラッシャー最高！次はガーランドかダンクーガ希望。後は新型PowerBookのP-1。購入意欲を掻き立ててくれる＆実用性の高いマシンになってくれることを祈るばかりだ。頼むよApple！ (しもでん)



●ちょっとした体制変更もあり、今後のゲーメストにはかなり期待できそうだぞ。KOF'99を待ち望んでるプレイヤーも多いだろうけど、なかなか情報が出せなくてゴメン。もうちょい早いテンポで露出していかれればとは思ってたんだけどね。やっぱ、待ち望んでる人の期待感ってのを裏切っちゃいかんよね。最近痛感するな。
あと、WWWサイトも作り変える予定。楽しみにしててくださいな。http://www.shinseisha.co.jp/ (さわたり)

論

「変」を生み出す機械

石井ぜんじ

最近、読者からのハガキに目を通していると、「論が毎回同じテーマをちょっと変えて書かれているだけでつまらない」という文章が目についた。そりゃそうだ、と思う。いつもいつもゲーム業界のことを書いていても面白くないし、自分が面白くないものが読者に面白いはずがない。

面白い、という概念はとりあえず「意外性」によるところが大きい。「意外性」は、予測できないものを提示できないと生まれない。

意外性、つまり「こりゃーまいったやられたぜ」って感覚を与えるには、生み出す側が人とは違う考えをしていなければいけない。「人の一歩先を行く」といえば聞こえがよいが、「人の言うことは信じない」というあまのじゃくな思考形態がないとなかなかそうはいかないのである。良くできた、偉そうな奴ではだめだ、ということだ。

強引にゲームの話に持っていくと、最近のゲームは概して意外性に欠ける。端的に言えば、ゲーム開発にコストがかかりすぎるようになってから意外性が減少したのは確かだ。

そう考えると、ゲームとは芸術の一歩手前くらいのもので、本来大企業のシステムの中ではそぐわないものなのかもしれない。

かつてはこの業界にも一匹狼的な開発者が多くいて、オリジナリティというものが建前的に素晴らしいとされていた。確かにそれだけではプレイヤーはついてきてくれないのだが、建前でもそれがあったというのは大きかったのではないかと思う。

しょせんゲームなんて何かに役立つことなんかない。でもそれがいいのである。だから、それこそブタが空を飛んだって爆弾を投げたって構わない。人をいかに騙し、驚かせてやろうという狂気がないとつまらない。どうせゲームが逃避なら、楽しい逃避の方が全然良いに決まっている。

人をびびらせるには、納得感なんていらない。そんなものはあとからついてくれば良いのであって、まずは予測を裏切ることである。そのためには、すべてを疑ってかかることだろう。

先の見えたものはつまらない。たとえ見えていたとしても、それを信じない、信じたくないのが希望という存在である。世の中に先が見えているものなんて多いが、自分にまつわる些細なことさえ予測不可能で意外性に満ちているのもまた真実である。だからこそ面白いし、それが活力になるのである。

ゲームなんて面白さが全てだ。だからゲームはもっと不可思議で、変な存在であってほしいと思っているのだ。

待って〜もうひとこと

●K.O.F.'99まぢか！復習のためにDC版K.O.F.をやろうよ。で、ウチらお手製のムックを買おう。DC版はいいぞ〜、CPU戦をクリアすることで、驚愕のグラフィックを拝むことが可能だしね。今が旬、ってことで、ムックでは、「サクっとポイントをためるためには？」など、ツボを押さえたCPU攻略、おなじみ対戦攻略、お約束の技表を掲載。キミのDCライフを応援するぞ。 (MOOK班)

●いよいよ恐怖の大王降臨カウントダウンといったところですが、皆さんお元気でしょうか。万が一人類が滅亡しなかった場合、なんと「終末の過ごし方」の画集が出たりします。このゲームでは滅亡しちゃうらしいんですけどね、人類。ゲーム中の美麗グラフィックはもちろん、原画の小池先生の描き下ろしも満載なので、全国の眼鏡っ娘党は頑張って大王降臨を阻止してね。 (MOOK班)

表紙の裏をとれ

●ストⅢの面々です。いっぱい描くのはもうもう…もう…。ゲームはあまりやらなくなった分、本誌のコラムや記事を読むようになったが、これがおもろいのだ。各人それぞれの方法でゲームを考えてるのがね。まるかたさんのような様な形をとったりもしつつ。いろんな人の考えに触れるのは刺激になりますね。大丈夫だゲーム。

藤原ひさし

次号 GAMEST は 7月15日(火)発売

君こそ！ゲーメストライター
体験読者ライター特集

●多数のご応募をいただいた体験読者ライター特集「君こそ！ゲーメストライター」も、ついにX-DAYを迎えた！残念ながら選に漏れてしまった人も、応募しなかったけど気になる人も、みんなまとめてゲーメスト編集部の世界にご招待。さて、準備はいいかな？

選考

1カ月の応募期間を経て、4月某日に編集部でおこなわれた選考作業。今回のイケニ…もとい、候補者に選ばれたのはこの2人だ！

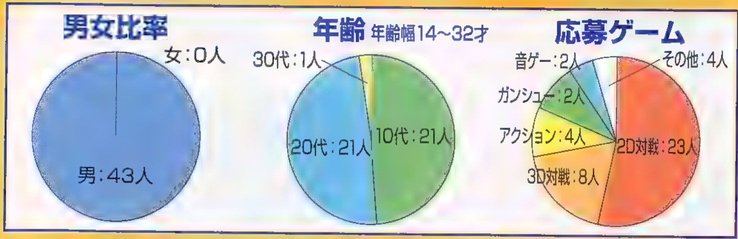
北は山形県から南は福岡県まで、我こそは…と全国から名乗りを上げた強者な読者は総勢43名。フタを開けてみれば女性読者の応募者なし！といった、なんともゲーメストらしい（？）結果となった。

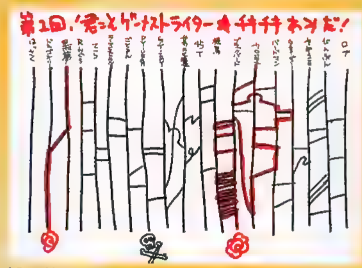
さて、応募してくれた読者の傾向を見てみると…平均年齢は19.9才。10代後半〜20代前半からの応募がもっとも多く、この辺りがアーケード現役ゲーマーのターニングポイントとも考えられる。

選考の対象となる攻略文に取り上げられたゲームのジャンルに関しては、圧倒的に2D対戦格闘ゲームが多く、なんと全体の50%を越える勢い！これは、昨年ブレイクした「音ゲー」や定番ジャンルの「シューティング」「アクション」といったゲームに比べ、1キャラクターに焦点を絞ってまとめやすい…といった理由から、遊びなれた2D対戦格闘ゲームを選んでいる読者がかなり多かったようだ。



たくさんのご応募、本当にありがとう！





採用者の選考作業はあみだくじ…（嘘）

嵐の予感、波乱の幕開け

当初「男女各1名」の採用枠を予定していたが、女性の応募は一切なし。急遽、男性2名ワクへと変更、石井ぜんじ編集長を筆頭に結成された読者ライター実行委員会によって、選考作業はおこなれた。

その中で意外に多かったのが、攻略文の規定を守っていないために落選してしまう…というケース。特に97年発売のストⅢ2ndを題材としている人が多く、内容で申し分ないだけに残念なことをしていた人も…。とはいえ、おおかたの人は書類審査を無事にクリア！その後は、攻略文の内容を判断材料に候補者を絞り込んでいく作業を延々3時間…激戦をくぐり抜けた採用者は、黒夢君（14）とセロニアス君（21）の2名に決定された!!



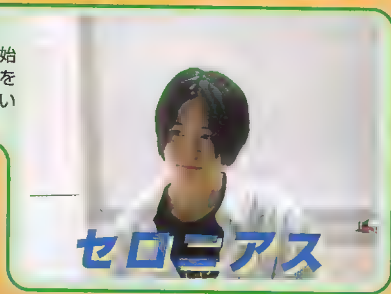
ぜんじ編集長も交えての選考作業



採用者に電話で確認をして決定！



PROFILE
応募者の中で最年少14才の現役中学3年生。得意分野は2D対戦格闘ゲーム。将来、ゲーム関係の仕事に就きたいとは本人談。



PROFILE
ゲーム歴3年、バーチャ2でゲームを始めた理論派ゲーマー。ストEXで人生を踏み外して大学を留年、現在に至っている。



ライターはどこで遊ぶ？

アーケードゲームで飯を食っているからには、やはりライターとして、実際にゲームセンターで腕を振るうこともある。それは「地元」の場合もあるが、仕事の合間に編集部近くのゲームセンターに出没することも少なくない。

やはりハズせないのが、新声社ビル1階にある「G-MODEL神保町店」…と言いたいところなのだが、じつはライターはあまり出入りしていない。しかし、出社時にちょっと覗いてうまいヤツを見かけたら、編集部でほかのライターに伝えつつ集団で様子を見に降りてくる、ということもある。ウデに自信のある人は、まめにアピールしにくるといいかも。

地下鉄神保町駅から徒歩1分のところにある「ミッキー」は、50円で新作ゲームの入荷も早いため、わりと多くのライターが足繁く通っている。発売されて間もないゲームで妙にうまいプレイヤーがいたら、事前に編集部で仕込んでいるライターの可能性アリ。

ほかには、「ZEST（チェスト）神田店」も出現率が高い。大型筐体を遊びにくる、野郎だけのムサい集団がいたら多分それ。JR水道橋駅から出て白山通り沿いにある「スマイル館」も、品揃えが豊富でよくチェックが入る。

1日目

自己紹介 1 → 打ち合わせ 2 → ラフ構成 3 → レイアウト 4 → 原稿作成 5 → 写真撮影 6 → トリミング 7 → 文字校正 8 → 色校正 9

ついに始まった「ライター生活」。体験とはいえ、ただ遊んでいるだけでは分からない「仕事」としてのゲームを、2人はどう感じるのか?

●コンセンサス
意見、意志などの一致。これがバラバラだと、できた記事が非常に理解しにくかったり、役に立たないものになりやすい。

●ダスト
DOH-Rとは「Dust Of Human-R」、つまり「人間のクズ-R」の略。自嘲しつつも前向きな生き様を表現する、イカした英単語である。ちなみに、「R」が何の略かはヒミツ。

●ネタ
そのページ内で何を記事にするのか、できるだけ具体的に決める必要がある。「××というゲームの××で、○○システムをこう使ってこんなスゴイことができる!!」というレベルまで説明できないと、なかなか向こうの了承を得られない。

●ジョジョの奇妙な冒険
カプコンの対戦格闘ゲーム。ちなみにディオは悪役キャラ。

●ストリートファイターEX2
アリカの対戦格闘ゲーム。エクセルが煩雑に感じられた点は、「EX2PLUS」で改善されている模様。

●「ウソ記事」「空想攻略」
「○○はガードされてもスキがない(ように見える)のでドンドン使っていこう」と書いておきながらじつは反撃確定、というのがウソ記事。「相手の攻撃は(理論上)すべて○○で迎撃可能。負ける気しねぇ!!」と書いておきながらやっぱり人間じゃムリ、というのが空想攻略。

ほかの人と仕事をするためには、しっかりとした自己紹介を通じてコンセンサスをとるのが社会の常識。扱いとしては「新人」なので、彼らがどういった攻略を書けるのか、それを編集側が知るという意味合いも込めつつ、入念な雑談(?)が1時間強続いた。

黒夢君はまだ中学生ということで、さすがに緊張ぎみ。セロニアス君は大学生で、小遣い(ゲーム代)もバイトで稼いでいる模様。ゲーム歴は浅いながら、かなりのダストっぷりを醸し出していた。



会議室で、微妙にカタい雰囲気ながらも話が進む。ぜんじさん、どこ見てるの?



自己紹介後、編集部を案内されながら諸注意を受ける2人。

作業1 自己紹介



正確には「作業」ではないが、方向性を決めるためにはやはり必要だ。

作業2 打ち合わせ



ページ内の大筋やネタ出し、そしてどの部分をどう強調していくかを話し合う作業。

今回は「読者から応募した攻略をもとに記事を書く」というスタイルをとったため、ネタ出しというよりは、元原稿のどの部分を採用していくかに重点が置かれた。黒夢君は「ジョジョの奇妙な冒険」の影ディオ対戦攻略で、全体的にまんべんなくフォローしつつも、目玉の部分をいかに強調するかに主眼を置く。セロニアス君の「ストリートファイターEX2」は、「エクセル連続技の組み方」と「エクセルの発動ポイント」2つの要素から、時期的なニーズを考えて前者を選択。



「ジョジョ」の打ち合わせ。本誌影ディオ担当のN.Oも交え、内容を詰めていく。



次に「EX2」。連続技と戦法のどちらを取るか、実に打ち合わせらしい論議が展開された。

応募時の原稿だけだと、文字量の関係はもちろんのこと、「読ませる」という点で配慮が足らない部分も多かった。そこで、ネタを明確な文章としてリライトしつつ、全体におけるそれらのバランスを見るため、レイアウト用紙に大まかな「割り当て」をしてみる。

また、この段階までくるとネタ自体の信憑性も細かくチェックし直す必要がある(いわゆる「調べ」)。これを怠ると「ウソ記事」や「空想攻略」になってしまいやすいので、地味だが重要な作業だ。

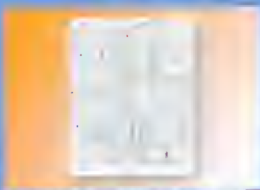


「ジョジョ」を調べ中の黒夢君……のはずだったが、いつの間にかはまーと対戦モードに。進行は大丈夫?



初日の作業を終え、帰宅する黒夢君。セロニアス君は編集部で作業を続けた。

作業3 ラフ構成



内容の割り振りから、「見た目」や「読みやすさ」、「正確さ」を詰めていく作業。



人間の本能ともいえる三大欲求のひとつでもあり、日々の日常生活を営んでいく上で欠くことのできない食事。

まあ、アーケードゲーム雑誌のライターなんてのは、コンビニ弁当やカップメンばっかり食べてる…ってなことは全然なくって、そのほとんどが実は外食。当然、所帯持ち…なんてまともな人種がいるはずないゲーメストライター陣に、愛妻弁当なる夢のような代物を臨むすべはなく、普段は編集部の周辺(神保町)にあるお店へと集団でいそいそと出かけていく毎日だ。

そんな別の意味でさびしい食生活をちょこっと覗いてみると…意外と多いのが、スパゲッティーやそばなどといった麺類で、中にはぜんじ編集長みたいに「3食ラーメンでもうまければOK!」…みたいな極端なライターもいたりするぐらい。その中でもライター出現確立のもっとも高いポイントが、編集部前にある「メゾフォルテ」。ランチタイムには、近場の会社員や明大学生で混雑するぐらい人気があって、編集部内でも「前スパ」なる愛称で親しまれている。ちなみに最近のブームは、本場タイ風カレーを食べられるお店「メーヤウ」。こちらもかなりのおすすめだ!

2日目

初日なんて、ほんの小手調べ…。ここからがいよいよ本番の2日目、実際の原稿作成に突入した黒夢、セロニアス君達、2人の運命や如何に！？

自己紹介 1 → 打ち合わせ 2 → ラフ構成 3 → レイアウト 4 → 原稿作成 5 → 写真撮影 6 → トリミング 7 → 文字校正 8 → 色校正 9

記事の内容や構成が決まったら、次はどんな形の誌面を作っていくか…を考えながらのレイアウト作成。本文とゲームの画面写真や図、表などといったパーツをバランス良く組み立てていくわけだ。

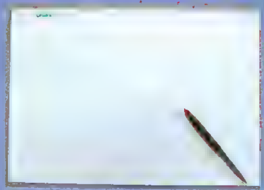
さて、読者ライター2人はどうだったかというと…なんと、セロニアス君が作業の遅れを取り戻すために、自分から編集部へ泊まり込みを志願（！）。なれない作業に苦戦しながら、何とか明け方にはラフレイアウトが完成！過酷で長い作業の初日、本当にお疲れさまでした…。

←レイアウト完成！



仮眠室で就寝

作業4 レイアウト



レイアウト用紙などを使って誌面の構成や文章、見た目のイメージをまとめていく作業。

作業5 原稿執筆



レイアウトで決定した文字量に合わせて、内容に沿った攻略の原稿を作成していく作業。

いよいよ、記事のメインになる攻略原稿を書く段階へ突入！レイアウトから割り出された総ワード（文字）数に従って、文章構成を考えながら作業を進めていく。

2日目スタートは、門限の関係で初日を早く切り上げた黒夢君が出社してきたAM10:30。さあ、始めるか！と思いきや、担当のスーが安眠中…。気を取り直して原稿用紙に向かったものの、思うように文章がまとまらない様子。ちなみにセロニアス君はキーボード経験者ということで、Macを使って原稿を作成した。

ライターは夜行性が多い



現役の中学生にはちょっと難しい作業だったかもしれない。

原稿作成がひと段落したら、誌面に使う画面写真の撮影。取材先ではカメラで撮影することも多いが、編集部ではビデオプリンターの出力or取り込みになる。

2日目の最終工程まで、なんとか辿り着いたけど…すでに門限（PM7：00）を回ってしまった黒夢君は、撮影を明日にして帰宅。編集部生活を満喫（？）のセロニアス君はそのまま撮影へ…。ところが、記事中に使う予定の究極コンボの撮影で手間取って、結局は朝4時。2日連続で朝日を拝むことになってしまった。



練習時間も合わせると、約9時間の撮影作業…。おつかれ！

ようやく3日目終了！

作業6 撮影



原稿作成時に書いたキャプションに沿って、必要となるゲーム画面を撮影していく作業。

●レイアウト用紙
誌面の基本フォーマットが薄く印刷されている紙。最近はパソコン上で「Quark XPress」を使ってレイアウトするライターも多い。ちなみにゲーメスト本誌の基本フォーマットは、縦組みの6段で1ページとなる。

●本文（ほんもん、ほんぶん）
誌面における文字で構成されたメインとなるテキストのこと。

●ワード数
本文量を示す言葉で、本誌では13W（ワード）×50L（ライン）＝1段。これが6段あって1ページになる。このため、実質的には3900Wが1ページに入る限界の本文量となっている。

●Mac（マック）
ハンバーガーを売っている例の店…ではなく、デザイン、出版業界では標準パソコンの機種名「マッキントッシュ」の略称。

●キャプション
誌面に載せた、写真に対する解説や説明文みたいなもの。

●ビデオプリンター
本来は、胃カメラなどの映像をダイレクトに入力。その場で出力するための医療機器。カメラフィルムのように現像する手間がいらないない、写真もデータとして入稿できる…等、時間を節約できるのが最大の利点。



人生の3分の1は睡眠です
by王 真[illegible]

ゲーメストでの2大お仕事である、担当ゲームのヤリ込みと、原稿の執筆。どちらも内容によっては、1日じゃとても終わらない場合がある。

そんな場合は家に帰って翌日来るのが普通の仕事場。しかし、年に1回すべての灯が堕ちるかどうか微妙なほど、年中無休な編集部では、泊まって仕事をしてそのまま寝るという選択肢が挙がるのだが、そこはライター総勢30名近くいる編集部。血を血で洗う寝床争奪戦（心理戦＆ぬけがけ主体）が繰り広げられている。

いわゆる「住んでいる派」なかでも重度の住み込み組である、MVP、スー、若人は自分の寝床を確保していて、ほかの「そのときたまたま泊まっているライター陣」が寝床争奪戦をおこなうのだ。

主な寝床としては、非常に快適な睡眠を約束される6Fの和室（定員3名）、いきなりグッと落ちて、3Fゲーメスト編集部の筐体席(定員2名)。だが筐体席寝床の一つは筐体の裏で寝るので、電磁波の影響が非常に心配。そしてライター席の脇（定員6名）と、非常に貴重なのである。

寝具としては、珈琲ふりーくが導入した￥6000の登山用マットが主流だが、最近スーが仕入れてきた￥5000のエアーマットが一部で好評。

3日目

ついに最終日の3日目。ページ造りもまさに大詰め。時間が限られている黒夢君に、かなり寝不足なセロニアス君。がんばれ!!もう一息だっ!!

自己紹介 1 → 打ち合わせ 2 → ラフ構成 3 → レイアウト 4 → 原稿作成 5 → 写真撮影 6 → トリミング 7 → 文字校正 8 → 色校正 9

●トレーシングペーパー
半透明の紙で、これを写真のうえに貼って、赤ペンで範囲を書き込む。赤ペンも写真自体を傷つけないように、先の柔らかいマジックを使用する。

●トリミングスケール
写真のサイズや、縦横比を指定する（アタリをとる）ための、特別な正方形の定規。レイアウト上の写真サイズにスケールを併せ、対角線となるヒモを外枠に固定し、2本の範囲指定定規で範囲を調整する。
写真が特に多いページや、単純にページ数の多いムックのトリミングは、非常に面倒臭い!

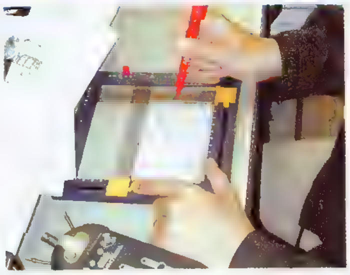
●ゲラ
レイアウトに原稿を流し込んで打ちだしたもの。初稿ともいう。

●DTP
デスクトップパブリッシングの略。編集業界標準機であるMacを使用し、デザイン、レイアウト作業、校正用出力、校正、フィルム出力をこなす。本来はデザイン会社や、印刷所にやってもらう仕事を、すべて編集者でやってしまうのだ。そのため、専門的な知識の勉強とかなりの時間が必要となる。ゲーメスト本誌で「なんかほかのページと違う!?」というページを見かけたら、おそらくそれはDTPで造ったページだ。

●スキャニング
写真やイラストを「スキャナー」という機械にはさんで、Macに取り込み、データ化する作業のことを指す。データ化された映像はDTP上のレイアウトに貼り込まれる。

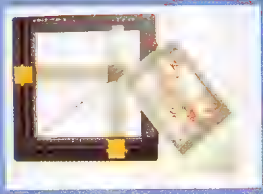
きっちりデザインされたレイアウトに沿って、撮った写真のサイズを、トレイシングペーパーと、トリミングスケールを使って、サイズ調整をおこなう。画面全体を見せたかったら、大きく指定し、アップでは、その部分を狭く指定する。

昨日と同じく、黒夢君がAM10：00に出社。したが…、セロニアス君も寝るのが遅かったし、編集のまんまんも見あたらないので、写真撮影を終わらす。2人がそろったところで、トリミングに入りすぐに終了。半ページだしね。



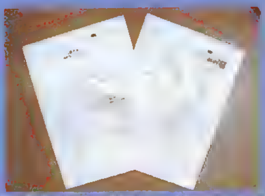
このようにトレペを貼った写真にトリミングスケールを当て、赤ペンでラインを引く。

作業7 トリミング



撮影した写真を、レイアウト指定の大きさに合わせ、写真を見せる範囲を調整する作業。

作業8 文字校正



レイアウトに文章が入った状態のページで、誤字、脱字や行詰などをチェックする作業。

ここまで来れば、あとはチェックするだけ。作業もそれほど大変じゃない。あがってきたゲラを見て、文章的におかしいところや誤字などを赤ペンで指定する。

セロニアス君の原稿では、細かいカッコの修整や、句点などの削除。いっぽう黒夢君はというと、スーのボケがチェックミスしたために、大幅に行数が空いてしまった!!ということで、黒夢君は急遽原稿を書き足すハメに…ゴメンね。

ゲラチェック後、セロニアス君は武力、黒夢君はジョジョの対戦を楽しんだ。



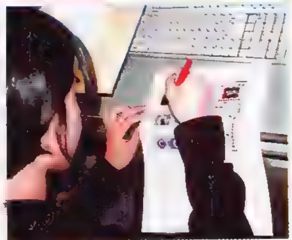
誤植天国のゲーメストに名を残さないよう、熱心にチェック。



色校を待っている間に「武力」ではまーと対戦。勝敗は!?

今回は時間的にまったく余裕がなかったため、まんまんがDTPによりページを作成。写真をスキャニングし、ページに張り付け、それをプリントアウトした。

二人はぜんじさんとの対談の後、黒夢君はゲラチェックでの漏れがあったので、そこを指定し直し、セロニアス君は、連続技部分の写真を入れ替えた。そしてその色校を、ディレクターである悪代官しもでんに、最終的なチェックしてもらい、あとは印刷所に渡すだけ。二人とも、ホントにお疲れさまでしたッ!!



写真に間違いがないかチェック。間違えると大変なコトに…。



変なミスがあると……「お～う、まんま～ん」とふてくされた声で呼ぶしもでん。

作業9 色校正



[illegible]



ひとつの物事に数名の有志が集まると、すぐに「～部」と名前をつけて、部活化してしまうゲーメストライター。

学校との部活と同じく、体育会系と文化系に別れ、「部活」という呼び名がついた最古のモノは、カードゲーム「マジック・ザ・ギャザリング」による「ギャザ部」が最初で、プロツアーロスで日本代表としてがっちんが参加。

体育会系では「野球部」、「スキー部」、「釣り部」などが設立された。体育会系で忘れてはならないのが、だらけん防将軍の名を、欲しいままにしているもちゃん。ちゃっきーと「水泳部」を設立するも、一回も行かずに廃部とか、田渕健康とダイエットのため「ジョギング部」を設立したが、あえなく1ケ月で廃部し、その名を自ら強化した。

また、基本的にゲーム好き（当然だ）のゲーメストライター。ハヤリのコンシューマーゲームによる部活も盛んで、ブレイズアンドブレイドの「ブレ部」、ドカポン!!怒りの鉄剣の「ポン部」、最新では、カルドセプトの「カルドセ部」など、多人数プレイ重視。のめり込みが強いので、編集に注意されることもしばしば。

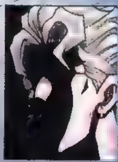
ほかにも、プラモを造る「模型部」、体を鍛える「アブ部」なんてものもある。

読者ライター制作

ジョジョの奇妙な冒険

影ディオ対戦攻略

ラッシュ力はあるけれど、すぐ返される。そんなことはなし?!



担当：黒夢

めくりS強し

影ディオで楽に固めていくにはめくりSがとても有効。なぜ有効かというと、自分が相手の正面にいるのにSが相手の後頭部あたりを攻撃するのでガード方向が狂いやすい。しかもSが当たれば地上での連続技に持っていける。

具体的なやり方は、まず相手を飛び越える勢いでジャンプをする。その時に小パンチで跳び込む。当てても当てなくてもよいので、相手の反対側にくる。この時はまだ自分は空中にいるのでそこにSを出す。すると相手の後頭部に当たる。そこから地上の連続技や、当たらなくても密着の状態で固めていける。

密着戦ではこれをどんどん使っていこう。この攻撃だけで相手はかなり苦しいはず。



これがめくりS。ガード方向が逆になりガードが難しい。

影ディオのガード崩し

もう一つ実戦でとても使えるガード崩しを紹介しよう。

最初に、小か大攻撃で跳び込む。そこからが重要で、←+Sでスタンドで上へ飛んでいきジャンプではかわせない。そこへ、←+強攻撃を出す。すると、上方向の攻撃+下段攻撃と固められる。これはなかなかガードしにくい。

なぜガードされにくいかというと、Sが上に飛んでいき、ジャンプではかわせない。そこへ←+強が置いてあり、空中ガード→下段ガードと連続する。だからガードが非常に難しくなるわけだ。もし相手がジャンプをしなくても、油断した相手に←+強が当たるぞ。

しかし、間合いが開いていて←+Sがガードさせられない場合だってもちろんある。そのような場合は、←+Sを出そう。そうすればSもガードさせやすくなる。しかもそのSに隠れるように←+強をガードさせて、固めに持っていくことができる。これらの技を使って固めていけばいい感じで試合が進む。



←+Sで上段ガードになる。これでジャンプはできない。



次に下段での攻撃。相手にとってはガードが難しいはず。



このように、Sに隠れて見えにくくなるぞ。

そして今紹介した技を頭に入れつつ、めくりSを出していこう。そのうち相手がガード方向を間違えてヒットするはず。その時は小パンチから強パンチにつなぎWORLD21を出していこう。これでWORLD21がヒットすれば、そのまま強パンチを当てる。これで約半分のダメージを相手から奪うことができる。

他にも←+強攻撃がガードされたら強攻撃をキャンセルしてナイフ。その後にまたダッシュやジャンプでどんどん固めていこう。

影ディオは強パンチなどにGCをかけられることが多い。今紹介した技を試合で使っていけばGCも難しくなるぞ。

時を止めることができてから代表的な技を紹介しよう。

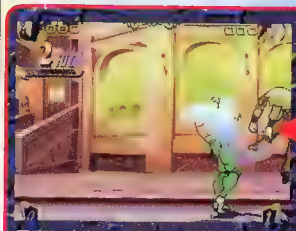
●時を止める→ダッシュ+強で近づく→WORLD21→立ち強×3→WORLD21

この技は大ダメージを相手に与えられる技だ。

●時を止める→ダッシュで下がる→ナイフ×1→前に1回ダッシュしてナイフ×4→一歩前に出てナイフ×1→相手をジャンプで飛び越える→ナイフの方に相手を押す→1本だけナイフを当てる→時が動き出す→強パンチキャンセルパニッシュメント

以前ゲーメストで紹介された連続技は2P側だと強パンチキャンセルパニッシュメントが決まらないのだが、これなら初めに投げたナイフが強パンチの後に入るので、連続して決まってかっこいい。

最後に㊙テクを紹介する。左の画面のように相手をはさみ、時が動き出すときにSを連打。するとSが入るのだが確定ではないので要注意。



見事に出た。これで追加してダメージを稼げる。過信は禁物。



ここでSを連打してSが出てくれることを願う。

編集長・石井ぜんじのここがポイントじゃ!! 黒夢編

鈴木君は今回の募集では最年少にあたる14歳である。だが、攻略レベルが高く、ゲームが好きそうな感じがひしひしと伝わってきたので採用することになった。記事の内容がもう1人の谷本君と違いキャラ攻略なのも好対照で良いのではないかと判断した。

さて、実際に来てもらって原稿を書いてもらったときに、一番ネックになったのは文章の書き方である。考えてみればまだ中学生なので、誰にもわかりやすい文章をすら書けるほうがおかしい。

最初にできあがった文章を読んでみると、一見それほどおかしくはないのだが、すぐには意味がわからない。そこで、「これはどういうことなの?」と聞いてみて、初めて「なるほど」とわかるような感じであった。これでは駄目なわけで、本来一読してわからないといけない。そこで、聞いて返ってきた答えを文章化して加える、という過程を繰り返して直していった。

わからなくなる理由は、主語が省略されるのと接続詞がうまく使われていないパターンである。自分でわかっていてもなかなか人にわかる文章にはなりにくい。段階を踏んで教えないといけないからだ。特に2段目の影ディオのガード崩しの説明の部分は説明文章の難しさが現れているので注目してみてほしい。

逆にさすがだと思ったのは、攻略の組み立てが頭の中でしっかりできているところである。原稿はまず最初にキャラのアルゴリズムが組み立てられていないと書くことができない。中身がないのに出力できないのは当然だ。だが、普段から対戦を論理的に考えるクセがついているため、聞けばきちっと出てくる。これは対戦のセンスのあるプレイヤーに共通する点である。また、その考え方自体が実戦的なところもよかった。

少ないスペースの中で何を載せていくかも悩みどころ。しかし影ディオを使った場合の優先すべきポイントは、実戦的な鈴木君にはしっかりわかっていた。そこで比較的スムーズに記事構成を固めることができたようだ。

結局、あとはいかに文章化できるかというところ。今回はいろいろ話し合いながら修正していったが、これからも文章の修業は積んでいってもらいたい。ゲーメストライターでも、入ったばかりの頃は文章のうまい人のほうが少ない。書き慣れてうまくなっていくものだ。ひたすら書き、読んでいけばすぐ文章力はあがっていくだろう。



いや～こりゃまさに対戦ゲーム大好き少年ですな。

読者ライター制作

STREET FIGHTER EX2 エクセルテクニック

EX2の象徴であるエクセル。ここで、そのテクニックの数々を紹介しよう。

担当：セロニアス

EX2を象徴するシステムである、エクセル。最初は対戦専用のシステムだと考えられ、ダメージ効率のみが追求されたが、発売から1年以上経つ間に研究され様々なテクニックが発見された。まずエクセル to エクセルの発見により、「いかにコンボを組み立てるか」が研究されるようになり、これを利用した即死コンボも開発された。ついで発見されたコパンスカ歩きや地上張り付けというテクニックは、簡単にダメージ効率を上げられるため、対戦でも多く利用されるようになった。

今回はエクセルテクニックを利用した具体例として、ほくとのコンボを掲載する。他の多くのキャラでもエクセル to エクセルや即死コンボは可能なので、ぜひ各自で探して欲しい。また、スパコンを全く使わない即死コンボが可能なキャラもいるぞ。

エクセル to エクセル

エクセルから、スパコンを挟まずに再度エクセルに繋ぐコンボを、エクセル to エクセルと呼ぶ。これを実現するには、エクセル終了後、再発動可能になるまでの約一秒を、何らかの技を繋いで経過させる必要がある。基本的なものとして、まず空中の相手に対してエクセル終了直前に立小Pを当て、エクセル終了後に少し歩いて立小P。再度立小Pを当て、ジャンプからエクセルを発動して、J中Kなどの下方向に強い技を出せば繋がる。



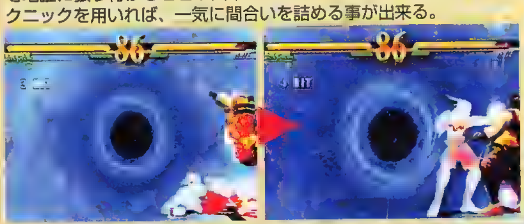
コパンスカ歩き

エクセル中に大攻撃をヒットさせた後、立小Pでその隙をキャンセルし、ほんの少し歩いてから、下中Kなどの通常技を連続ヒットさせるテクニックを、コパンスカ歩きと呼ぶ。このテクニックを使えば、エクセル中に間合いが離れてしまい、技が空振りしてしまうという事態を防げる。また、ほくとなどの一部のキャラでは、立大K→コパンスカ歩き→J中K→J大P→J中P→J大Kのようにして、ジャンプ攻撃に繋ぐ事が出来る。



地上張り付け

ダルシムとバルログでのみ確認されているテクニックとして、地上張り付けというものがある。エクセル中に下大K（スライディング）をヒットさせた直後、ダルシムなら立小P、バルログなら下小Pを出せば、なぜかヒットして、相手は地上で立ち食らいモーションになる。空中にいる相手に対してこのテクニックを使えば、相手を地上に張り付けることが出来る。また、地上にいる相手にこのテクニックを用いれば、一気に間合いを詰める事が出来る。



ほくとエクセルコンボ

●エクセル to エクセル

J大P→下中P→下中P→弱・肘激崩→掌撃破→連昇激→J大K→エクセル【J中K→J大P→J中P→J大K→立小P→J中K→J大P→J中P→J大K】→（歩き→立小P）×2→ジャンプエクセル【J中K→J大P→J中P→J大K→立中P→立大P→立大K→下大P→立小P】→立大K



2回目のエクセルを発動した瞬間。成功すれば凄い！ ように見える。

●即死コンボ

J大P→エクセル【立中P→立大P→下中P→下大P→立大K→コパンスカ歩き→J中K→J大P→J中P→J大K】→下中P→下中P→弱・肘激崩→掌撃破→連昇激→J大K→エクセル【J中K→J大P→J中P→J大K→立中P→立大P→立大K→弱・肘激崩】→掌撃破→連昇激→J大K→立小P→J大K



至福の瞬間。ハヤテやシャドウなど背が高いキャラにはいるぞ。

編集長・石井ぜんじのここがポイントじゃ!! セロニアス編

谷本君は大学生で、ホームページで攻略を書いているというだけあって、文章力は確かである。また、ゲームの腕も確実に高いことが応募原稿から感じられた。

しかしあまりできがよいと特集の意義として原稿を直す楽しみがない。それでもあえて選考した理由は、応募原稿が非常にクセのある攻略記事になっていたからである。ここで載せた完成記事ではほぼ完璧に近いくらい修正されているが、応募段階では箇条書きに近い形になっていた。

本当に必要なゲームの知識とは、箇条書きの断片であったりすることが多い。うまい人がデータだけを求めている場合は、それだけで充分なこともある。データをもとに、あとは自分で活かし方を考えてもらえばいいのだ。

だが、ゲーメストの攻略原稿としては、流れがあって通して読める形になっていないと読みにくい。また、データや事実の意味が説明されていないと、知識が追いついていないプレイヤーは何のことかわからないし、文章として味気ない面白味のない物になってしまう。

ゲームの腕は問題ないし、文章も正確。しかしゲーメストの攻略ではそれだけでは不十分である。読み手の知識の幅をもっと広く考えて、読んでわかるように書いていかないといけないのだ。そのテーマのもとに谷本君が選ばれ、記事のチェックが行われた。

実際に会う前には、応募原稿の印象からもっと理論的でクセのある雰囲気を想像していた。だが実際に会ってみると、思いのほか明るく話しやすかった。もっと記事の直しで苦戦するかと思ったのだが、ライターの指摘をすぐ吸収して見事な文章にさくさく仕立てていってくれた。その点で逆に特集の意図としてはちょっとわかりにくくなっているかもしれない。

上の完成記事は、応募原稿の中のわずか半分程度の情報量をまとめたものである。応募原稿段階では箇条書きに近い形になっていたため、情報が圧縮されていたが、これをゲーメスト風に直すと文章量がもっとずっと多くなってしまうのである。

本来はこれでも誌面的に少ないくらいで、まだ記事が抽象的な表現に感じられる。まるまる1Pか、少し情報と具体例を加えて2Pで構成してもよいくらいなのである。逆に内容的には、それだけ価値のある内容の記事に構成できている。そこは、谷本君のスト EX2の研究レベルが非常に高かったと言えるだろう。



知的な雰囲気をただよわせる谷本君。腕は確かだ。

打ち上げ、そして別れ

すべての工程が終わった時間は、もうすでに午後8時。黒夢君は門限をとうに過ぎてしまっている。ということで、両親に遅れるとの電話を入れ、一足お先に編集部を去ることに…。「これからも頑張ってな」「家が近いんだから、また遊びにおいで」と声を掛け、家路についた。

そして、編集部一同とセロニアス君を交えて、近所の居酒屋へ打ち上げにゴーッ!! この3日間、本当に頑張った読者ライターを、みんなでねぎらった。


みんなで黒夢君とガッチリ握手！って、なんで柵太郎がいるの!?

セロニアス君が「対戦格闘ゲームにおける2択についてゲーメストはどう考えるのか?!」との質問に、石井ぜんじ、はまー、善之字元帥が大激論。お互いの意見をぶつけ合って、かなりイイ感じ。

編集部にもどり、お得意のストリートファイターEX2で対戦し、先輩ライター達との交流をさらに深めた。

結局3日間泊まり詰めだったセロニアス君も、次の日の朝帰宅。読者ライター企画はここに幕を閉じるのであった。


「カンパーイッ!!」セロニアス君を囲んでミンナで打ち上げに。


セロニアス君とアツく語る、完全理論武装野郎こと善之字元帥。


かたわらで密かにコワれる超絶野獣最終兵器ことア●トロ。


家路につくセロニアス君。別れを惜しむ声が神保町に響き渡る。

おまけとして、今回の舞台となったゲーメスト編集部マップを掲載だ！狙撃しないでね！

これがゲーメスト編集部だ！













担当ライダーの感想

スー

いやーッ!!3日間人の行動をトレースするってことが、こんなに大変だとは思わなんだ。しかもオイラは黒夢君担当ということで、相手は中学生ですよエエ。かなーり扱いに戸惑いながら、悪戦苦闘しているうち、アッという間に過ぎた3日間。それでも、黒夢君はまだ中学生なのによく頑張ったと正直思います。もしオイラが中坊の時分なんかに、編集部へ呼ばれたらと想像すると…ブルブルッ、考えたくもネエ。


スーさんが担当した黒夢君。ジョジョで編集のしもでんに連勝する場面も…。

伊勢猫

今回の企画におけるポジションは、セロニアス君の付き人兼アドバイザー。3～4日間の体験期間を終わってみて、改めて人に物事を教えることの難しさ…というものを痛感しました。さて、残念ながら選考から漏れてしまった人も多かったとは思いますが、今回の経験を生かして、次回（あるのか?）も諦めずに応募してみて下さい!何はともあれ、皆さん本当にお疲れさまでした…。


伊勢猫が担当したセロニアス君。これは彼が持ってきたビデオを見ているところ。

はまー

思えば初めて面接を受けた時、「何レベル低いこと書いてんだよシメるぞコラ」ぐらいの意気込みで望んだはずで、今でもそれは失っていないつもりでも、やっぱり読者にはそう思われてることもあるんだろうと感じつつ、そういう人たちが「次のゲーメスト」を引き継いでいくということを考えた時、そこで「何か」を伝えていける人間でありたいと思う今日この頃です。

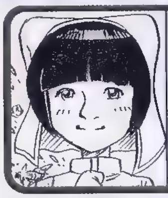

はまーは攻略内容の部分を指導。黒夢君、セロニアス君の両方の会議に参加した。

special thanks!!

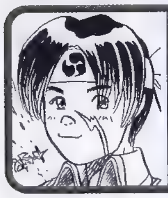
君こそ!ゲーメストライター 全応募者リスト

はっさく（18）愛知県
ドラゴン・リー（23）東京都
R・かぐら（18）千葉県
てら（24）神奈川県
上質を知る者（20）神奈川県
ラ・マヒストラル（23）栃木県
ごとよん（32）大阪府
PY-VEGA（20）東京都
G・T-I-MY（18）滋賀県
G・W・D（21）神奈川県
NKW（21）神奈川県
マック（16）東京都
かわうそ社長（23）神奈川県
トリッキーG-G（19）東京都
45T（16）東京都
桂馬（21）京都府
W-I-N（27）神奈川県
黒夢（14）東京都
ブラックバード（21）千葉県
バードマン（21）神奈川県
GAS-がっしー（22）埼玉県
eskey（19）神奈川県
コンビニカゲ（19）東京都
智也（15）埼玉県
ヤギコミ（17）山形県
びんぶん（16）神奈川県
後藤　忠司（17）東京都
Me-（21）長崎県
ロブ（17）福井県
どせいさん（17）千葉県
ザン・R・ギュラソ（18）東京都
一戸　寛樹（24）東京都
LE-I（17）栃木県
いなずまこと（23）神奈川県
Y・Y（19）東京都
古賀　竜弥（21）東京都
4TN-四天王FAL（20）滋賀県
ジェイルマン（24）東京都
りょた（19）山口県
タモさん（17）愛知県
卓（16）和歌山県
K-ZOE（23）福岡県
セロニアス（21）大阪府

頑張ったぜコーナー



●とても良い体験ができて楽しかった。自分が選ばれるなんて思ってもみなかったのでうれしかった。ライターさんも優しくて、僕と対戦もしてくれて、うれしかった。スーさんと対戦したかった。（黒夢）



●あっという間の3日間でした。記事作成はもちろん、ライターの方々と話したり、筐体の裏で寝たりと、普段は出来ない事が出来て、非常に楽しかったです。記事の方は文字数との戦いでしたが、これだけの内容に出来て満足しています。もっと他のコンボを知りたい方は、セロニアスの部屋（http://cel.pos.to/ex/）まで来てみて下さい。貴重な数々の体験、ありがとうございました。（セロニアス）

待って～もうひとこと

●この特集にご助力下さったアリカの三原さん、カプコンの秋浜さん、本当にありがとうございました。それから、撮影にご協力いただいた前スパと飛鳥様も。あと、GWを潰してくれたぜんじさん、霜田さん、佐藤君、伊勢猫さん、スーさん、はまーさん、N.O.さん、善之字さんも、お疲れさま～。最後に、ご応募下さった皆さん、どうもありがとう!（まんまん）

次号
君こそ!GAMEST ゲーメストライターは
未定!!

論

お互いに得たもの

石井ぜんじ

今回の読者ライター企画で一番印象に残ったのは、送ってきてくれた人達はみんなゲームに対する熱意が非常に高く、ゲームを深く考えているということである。選ばれた2人以外にも、これはと思う応募原稿はいくつもあった。実際にはさまざまな理由で選べなかったのが残念である。

もともとゲーメストライターは、ゲームが好きでしかたないプレイヤーからライターになった人がほとんどである。しかし、ベテランライターが多くなった今、彼らのゲームに対する熱意は新鮮に感じた。選ばれた2人と数日を過ごすうちに、本来の初心を忘れてはいけないとあらためて感じさせられた。

一方、読者ライターの攻略の書き方は、読み手をそれほど意識していなくてわかりづらいものが多い。どちらかと言えば、書き手と同等のうまさがあって面白く読めるようになっている。型にはまっていなくて面白いのだが、雑誌の記事として載せていくには問題もある。

記事はすべて、読み手を考えて書いていかなければならない。ゲーメストとしても、常に現状に甘んじず、よりよい記事を目指して気を配ってかなければならないと再認識させられた企画でもあった。

まだまだ始ったばかりだぜ!!

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

キャラ別攻略に加え、システム&陣雷くんと、今回もボリューム満点ッス！

LEVEL5激ムズ

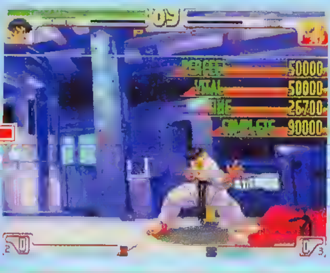
隠し要素公開2！

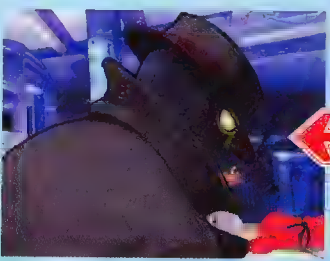
対戦が大盛り上がり状態の『3rd』。ってことは、この隠しネタはCPUだから無理!?…でも覚えて損なし！

担当：若人

CPU戦で『Q』が乱入!!

通常、CPU戦では闘うことができない『Q』だが、7人目、または8人目を倒したときに下記の条件を満たしていれば闘うことができるぞ。





条件を満たして7人目、または8人目を倒せば、得点計算後に謎の影が！

CPU戦『Q』出現条件

1.ノーコンティニュー
2.ラウンドも負けがない
3.グレード評価が全ステージ「D」以上
4.SPポイントを2つ以上取っている
5.SAフィニッシュを5回以上達成している

条件④、⑤の補足

④SPポイントとは、前のステージより、高いグレード評価が取れたときに　得られるボーナスポイントのこと

⑤削りによるSAフィニッシュは認められない。エレナのヒーリングの場合は、ヒーリング終了後に体力ゲージが全回復すれば、SAフィニッシュ1回分とみなされる。ただし、1ラウンド1回のみ。なお、SAフィニッシュの規定回数は本数設定によって変わる。

1本制＝3回以上　3本制＝5回以上
5本制＝7回以上　7本制＝9回以上

ボーナスステージレベルセレクトコマンド

もう1つの隠しネタは、ボーナスステージ（バスケットボール）のレベルセレクトコマンドだ。上の表が今回新たに追加されたパターン、下の表が前作『2nd』のパターンとなっている。ボーナスステージのVS画面からゲームが始まるまでの間、プレイしたいレベルを選んでコマンドを入力し続けよう。

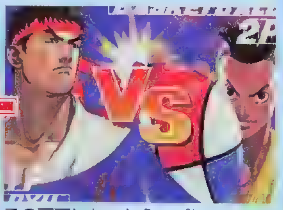
ちなみにコマンドを入力しなかった場合のレベルは、CPU6人目終了時までのグレード評価の平均値によって決定される。G～E＋ならレベル1、D～C＋はレベル2、B～B＋はレベル3、A～A＋はレベル4、S以上ならレベル5という具合だ。

ボーナスゲームレベル選択コマンド

LEVEL1	レバー↑＋小P押しっぱなし
LEVEL2	レバー↑＋中P押しっぱなし
LEVEL3	レバー↑＋大P押しっぱなし
LEVEL4	レバー↑＋小P＋中P＋大P押しっぱなし
LEVEL5	レバー↑＋小K＋中P＋大K押しっぱなし

『2nd』バージョンのボーナスゲームレベル選択コマンド

LEVEL1	レバー↓＋小K押しっぱなし
LEVEL2	レバー↓＋中K押しっぱなし
LEVEL3	レバー↓＋大K押しっぱなし
LEVEL4	レバー↓＋小K＋中K＋大K押しっぱなし
LEVEL5	レバー↓＋小P＋中K＋大P押しっぱなし



この画面になったら、プレイしたいレベルのコマンドを入力し始め…、



ゲームスタート前のレベルが表示される画面まで押しっぱなしにしよう。

P.S.KEYWORD G

■フレーム…本文中における「フレーム」とは、アニメーションの動画でいう1コマ1コマのことで、ストIII 3rdでは、1秒間で60コマ（フレーム）動作している。よって、1フレームは、1／60秒という計算。また記事中のフレーム数は、編集部が独自に調べたもの。

反撃してこそ意味がある

ブロッキング後の反撃

せっかく取れたのに…なんてことのないように、心の準備を万端にしておこう。

担当：ちゃっきー

反撃を決めるための準備

まずは華麗に反撃を決めるための準備段階として、適した反撃技を最低1つ用意しておこう。リーチがある程度あり、それなりのダメージが期待できるものが理想だ。各キャラ別のオススメ反撃については、表にまとめておいたので参考にしてほしい。

さて、次は反撃するためのコツを考えてみる。ブロッキング後の反撃がうまくできない人にありがちなのは、取ったのを確認してから技を出そうとして、反応が遅れてしまうというケース。慣れてきたらそれもアリだが、最初のうちはブロッキング入力↓反撃技をワンセットにしてみるといい。もしブロッキングが成立していなくても、反撃に使う技がリスクの高いものでなければ、問題ないはずだ。

反撃技の中で目立つのは、通常技キャンセルSAというパターン。これは、ブロッキング入力↓通常技↓SAのレバー入力までは決め打ち、取れていたらボタンを押してSAにつなぎ、取れていなかったら通常技一発で止める、という方法がオススメだ。この例以外でも、最後まで出しきってしまうとリスクが高い連続技を使う場合には、この方法を活用してみてほしい。


ブロッキング入力から反撃の初段までは、ワンセットで入れておき…、


取れていたときだけ、キャンセルからの大ダメージコンボにつなごう。

状況判断力を身につけろ！

もちろん、ブロッキング後の反撃も毎回同じものでOK、というわけにはいかない。ゲージのあるなしを始め、相手の残り体力など、状況によってしっかりと反撃技を変えていく必要がある。

そんな中、もっとも重要なのはやはり相手との距離。密着時にはできる限りダメージが高いものを選び、距離が遠い場合にはリーチの長い技に変える。実戦で経験を積みながら、これらの使い分けも徐々にマスターしていこう。

メインとなる反撃技のリーチが短い場合は、特に注意。遠距離時には無理にコンボを狙わず、リーチのある単発技で妥協することも大切だ。このような距離確認においても、取った瞬間に判断するのではなく、取る前の距離をしっかり見ておくことを心がけよう。

また、しゃがみ状態に当たりにくい技を使う場合も同じようなことがいえる。豪鬼の中足払い↓小竜巻などは、その代表例。このような反撃技は、取ったあとに相手が立ち状態である可能性が高い上段ブロッキング後にのみ狙うよう意識するといい。


相手との距離は重要な要素。ブロッキングを狙う時点で意識すること。

さらに、一定の技を「狙って」取るような状況では、それ専用の反撃を用意しておくと吉だ。遠距離からの突進技や、足払いキャンセル波動拳、レミーの大足払いの2発目を狙うときなどは、その状況に適した最大ダメージの反撃を叩き込めるようになりたい。


特定の技を狙って取る場合は、反撃の心構えにも余裕があるはずだ。

地対地ブロッキング後のオススメ反撃

キャラ名	反撃技
春麗	●しゃがみ中K→キャンセル気功掌or鳳翼扇
まこと	●唐草→各種コンボ ●しゃがみ中P→キャンセル疾風or正中線五段突き
Q	●近距離立ち中K→キャンセル (EX)高速度連続打撃or突進及び致死連続打撃(仮) or腹部及び後頭部への痛打(仮)
トゥエルヴ	●立ち中K→キャンセルX.N.D.L ●しゃがみ小K→キャンセルA.X.E→SCX.N.D.L
レミー	●しゃがみ中P→キャンセル憤怒のシュペルノーヴァ orヴィエルジュに安息を
アレックス	●近距離立ち中K　●ハイパーボム ↳キャンセル小フラッシュチョップ ↳キャンセルEXフラッシュチョップ→SCブーメランレイド
ユン	●しゃがみ中K→キャンセル中絶招歩法 or揚炮or槍雷連撃 ●TC（中P→大P→⬅+大P）→SC揚炮
ヤン	●しゃがみ中K→キャンセル蟷螂斬 or雷震魔破拳or転身穿弓腿 ●TC（中P→大P→⬅+大P）→SC転身穿弓腿
リュウ	●しゃがみ中K→キャンセル大波動拳→SC真空波動拳
ケン	●しゃがみ中K→キャンセル大波動拳→SC疾風迅雷脚 ●TC(中P→大P)→各種必殺技orSA
いぶき	●TC(小K→中K)　●立ち中K→キャンセル中旋 ↳キャンセル中旋 ↳鎧通し
エレナ	●しゃがみ小K→キャンセルスピニングビート orブレイブダンス ●しゃがみ中P→キャンセルEXスピンサイズ→空中コンボ
ネクロ	●しゃがみ小K→キャンセル超電磁ストーム orエレクトリックスネーク ●⬅+中K→キャンセル中トルネードフック
オロ	●近距離立ち中K→キャンセル仁王力 ●近距離立ち中P→空中コンボ
ショーン	●しゃがみ中K→キャンセルハドウバースト orハイパートルネード
ダッドリー	●立ち大K→キャンセルEXマシンガンブロー →空中コンボ
ヒューゴー	●ムーンサルトプレス ●しゃがみ小P→キャンセルハンマーマウンテン
ユリアン	●しゃがみ小K→キャンセルタイラントパニッシュ
豪鬼	●しゃがみ中K→キャンセル大竜巻斬空脚 ●しゃがみ中K→キャンセル小竜巻斬空脚→空中コンボ

地対地以外のブロッキング

地上対地上のブロッキング以外にもさまざまなケースが考えられる。

例えば空対空、空対地のブロッキング。どちらも発生の早いジャンプ攻撃を出して反撃する（中攻撃あたりがオススメ）のが基本だが、状況によっては少し変えなければならない場合もある。

1つは、ネクロのしゃがみ中Pのような隙の小さい対空技を取った場合。このときは、ジャンプ攻撃が反撃として間に合うことがほぼない。場合によってはブロッキングで取り返されてしまう危険性もあるので、そのまま着地してからの攻撃も混ぜて攻めるようにしたい。

逆に、昇龍拳など隙の大きい対空技を取った場合は、着地からの連続技、隙がやや大きめの通常技対空に対しては、引きつけてのジャンプ攻撃から着地連続技につなぐことを心がける。相手キャラがどのような対空技を持っているかを考え、それに対する対応を用意しておくことが大切だ。

一方、地対空、つまり対空ブロッキング後は、発生の早い技を即座に出し、空中の相手に当ててしまうのがいい。オロの近距離立ち中Pのように、空中の相手に当ててもそのままコンボを狙える技がもっとも適した反撃技といえる。


空中ブロッキングを狙う際には、相手キャラの使う対空技まで考えて。



対空ブロッキング後は、発生の早い技で反撃。地上ヒットも狙えるが…。

P.S.KEYWORD　G

■グラップディフェンス…いわゆる投げ抜けのこと。3rdではこう呼ばれており、記事中では「GD」と略している。コマンドは小P＋小K同時押しでおこない、決まると「カキーン」というかっこ良い音が鳴る。GDについては、P 156～157の記事を参考にしてほしい。

投げを征する者は密着戦を征す

密着戦のセオリー ～前編～

相手と密着したとき、避けては通れない「投げ」と「グラップディフェンス」。2つのシステムについて理解を深めよう。

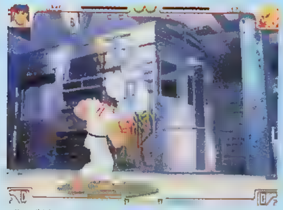
担当：善之字元帥

ジャンプの着地に御用心！

3rdが発売されてそろそろ1カ月、対戦台で横行するこんな奇妙な場面を見たことはないだろうか？

攻撃側がジャンプで跳び込んだときに何も出さず、防御側も跳んでくる相手に対空技を出さず、お互いが着地した瞬間にグラップディフェンス（以下GD）が発生する。

この場面は比較的何度も繰り返されるので、ストⅢを知らない人が見たら「こいつら何やってんだ？」などと思われそうである。ところが、実際に自分でプレイしてみると、意外にも空ジャンプ→GDという状況は多発していることがわかる。そこで、こういったGDがなぜ多発するのかを考えてみよう。



跳び込んできた相手に技を出すと、空中ブロッキングから反撃が怖い…。



結局対空技を出さず、相手が目の前に着地するケースが発生しやすい。

まず、地上側が相手に跳び込まれたときには「対空技で撃墜したいが空中ブロッキングされると反撃が怖い」という心理が働く。これとは別に、単純に跳び込みに対して反応が遅れたり、相手のジャンプ攻撃をブロッキングしようとすることもあるかもしれないが、いずれにせよ跳び込んできた相手に、あえて技を出さず待ちかまえるケースはかなり多いはずである。

これに対して空中側は、空中ブロッキングを入力しつつ跳び込むことによって、地上側の対空技に対して反撃が狙えるので、撃墜されるリスクが伴う（もちろんそれだけでは計れないメリットもあるが）ジャンプ攻撃はやや控えめにし、結果として何も出さずに跳び込むことが多い。

ここで両者の心理が、攻撃を出さないという方向でかみ合ったとき、**空ジャンプの着地後の選択として地上側・空中側ともに最も信頼できるのは、打撃よりも攻撃判定の発生が早い「投げ」である。**そして、お互いが投げを入力すれば、必然的にGDが発生するというわけだ。

もちろん、どちらかがジャンプすれば必ずGDが発生するというわけではないが、空ジャンプの着地にGDというのは**このゲームにおける定石の1つ**であることはもうわかっていただけたと思う。ヘタに着地で通常技を出してしまうと、技ごと相手の投げにつかまることになりかねないので、慣れないうちは手堅くこちらも合わせて投げを入力するのがオススメだ。

空ジャンプ後のお約束



ストⅢでは、相手が技を出さずにジャンプしてきたときには、見逃して…、



着地と同時にお互いが投げ入力！そしてGDが発生するのが「お約束」。

グラップディフェンス発生！その後…

それでは、GD発生後の状況について分析してみよう。

GDが発生すると、カシーン！という音とともに両者の距離が一気に開くため、完全互角の仕切り直しのように見えるが、実は投げた側と抜けた側では少々事情が違っているのだ。

①後退距離の違い

GDが発生すると、投げ位置を中心としてお互いが後ろに弾かれるが、このとき弾かれる距離は投げた側より抜けた側のほうが長い。つまり、抜けた側は陣地の面で若干不利になるというわけだ。この差はわずかに感じるかもしれないが、GD後またすぐ跳ばれて着地に再びGD…という展開になることも珍しくないため、連続して投げ負ければあっという間に画面端まで追い詰められる可能性もある。

②抜けた側の行動制限

GDが発生した直後にお互いがジャンプや技を出せるようになるまでの時間はまったく同じなので、行動の面では投げた側も抜けた側も互角かのように感じるが、実は**抜けた側はしばらくダッシュできない**という制限がある。これは大きなハンデだ。

GD発生後の両者の違いは以上2点。一見するとGD後は互角に見えるだけに、この違いを理解しているのといないのでは意外と差がつく。

とはいうものの、GDが発生した瞬間に投げた側と抜けた側を判断するのはかなり難しい。一応、GD発生時に青い円形のマークがキャラの前に出現したほうが抜けた側、という判断方法はあるものの、マークを見てから攻防の選択ができるかどうかまでは怪しいと言わざるをえない。

現実的に投げた側・抜けた側を判断しやすいのは、前述の空ジャンプの着地際に発生するGDだけで、このときは**空中側が投げて地上側が抜けるという展開になりやすいこと**を覚えておくといいだろう。

※ここで「あれ？」と思った人は、かなりスルドい。実際には投げの入力から発生までは3フレームかかるので、理論上は相手の着地タイミングにぴったり投げを重ねることができる地上側が、投げ勝つ確率のほうが高くなるはずなのだ。では、なぜ空中側が投げ勝つ確率が高いのか？理由はみなさんで考えてほしい。



GD発生！一見、お互いが間合いを離して互角の仕切り直しに見えるが、



実はGDによって後ろに弾かれる距離は「抜けた側」のほうが長かったり、



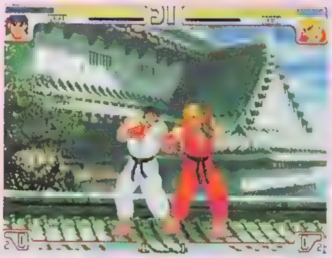
「投げた側」のほうが先にダッシュできるという微妙な違いがある。

GDの入力と失敗条件

さて、ここまでGDについて説明してきたものの、肝心のGDの入力条件については、ご存じだろうか？

GDは、相手の**通常投げまたは空中投げが成立してから5フレーム以内に、小パンチと小キックを同時押しすること**によって成立する。このとき、投げる側とは違ってレバーがどこに入っていてもGDは成立するので覚えておこう。

ただし、何かしらの技が出ている最中（技の出始め、スキに関わらず）に投げられたときには、きちんと入力してもGDが発生しない。ありがちなケースとしては、こちらの投げの出始めを投げられたり、ジャンプ攻撃を出したあとの着地（2フレームのスキが発生する）などに投げられるというものがあるが、これらはいずれもGD不可能なので注意しておこう。



投げのモーション中に投げられてしまうと、GDできない。

P.S.KEYWORD G

■リープアタック…中P＋中K同時押しで発動する、しゃがみガード不能の特殊技。記事中では「リープ」と略している。全キャラに備わっていて、密着状態でヒットさせた場合と、やや離れた一から持続ギリギリをヒットさせた場合では、かなり展開が変わってくる。

GD均衡を崩す！～オフェンス編～

実際に投げ＆GDというお約束行動が実践できるようになると、ジャンプ後にカシカシとお互いが投げを抜け合う展開が多くなってくる。まあ、これは最も安全度の高い選択なので、たいていはこちらも投げを入力しておけば大丈夫だが、「GD均衡」とでも言うべきこの膠着状態を破る作戦も用意しておこう。

最初に紹介するのは、こちらから空ジャンプを仕掛けるオフェンス側の作戦について。**作戦：着地と同時に投げられ判定がなくなる必殺技を出し、相手の投げを潰す。**

非常に単純な作戦に思えるかもしれないが、これが実に効果的。投げられ判定がなくなる「ただの必殺技」は意外に少ないものの、EX版やSAを使えばかなりのキャラで投げられ判定がなくなる技はあるはずだ。ただし、あまりにもこの作戦に固執しすぎると、ガードされて大反撃などということにもなりかねないので、勝負どころはきちんと見切って使っていこう。

また、小の必殺技とSAについては、**コマンド＋小パンチ＋小キックという入力をすることによって、GDを重複しつつ技を出すことができる。**これはGDの入力にレバー方向は関与しないという性質を活用した重複入力で、自分の着地に「やや遅めに入力」することによって悪くてもGDになるので、うまく活用したい（ちなみに、誰もがこの用途にパンチ全押し＋小キックでEX版の必殺技を使えないかと考えるが、残念ながらパンチ全押し＋小キック入力だとEX版は出ないようになっている）。


着地と同時に投げられ判定が消失する技を出し、投げを潰すのが目的だ。


SAや小の必殺技を使えばGD入力を兼ねつつ相手の投げ潰しを狙える。

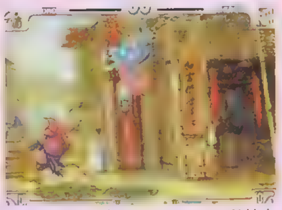
GD均衡を崩す！～ディフェンス編～

着地無敵技という強力な選択を持つオフェンス側に対して、地上で待つディフェンス側はGDの際にも守勢に回りやすく（投げ抜けする側になりやすい）、投げ合いが若干不利であることは否めない。

このことから判断するに、地上側は相手の着地点に入らないように動くことが重要になる。特に、対空技に乏しいキャラについては、自分から着地点でGD合戦を挑むことは不利な展開を招きかねないので、**微妙に後退して相手の投げ間合いから外れる**ように動くこと。このとき、投げ間合いの広いキャラについては（表参照）、こちらの投げだけが決まるような間合いに調整できればベストだ。

これに対して、ある程度対空技の豊富なキャラについては、そもそも相手の空中ブロッキングをかいくぐって撃墜できる確率が高いので、着地点で待ちかまえてもある程度勝負になりやすい。打点をズラしたり、多段対空を活用したりして（前々号「対空の心得」参照）、なるべく相手を無事に着地させないように立ち回ろう。時には多段対空と見せかけて単発で止め、相手を着地させて投げなどの手を混ぜてみるのも効果的だ。

また、対空技の強弱にかかわらずGD合戦時に強力な作戦として、相手の着地に下段攻撃を置いておくという手もある。もちろんジャンプ攻撃が突き刺さるという大きなリスクがつきまとうものの、相手が空ジャンプから投げを入力しているという確信さえあれば、強力なGD対策（というよりむしろ、着地点対空というニュアンスだが）となる。


地上側はGD合戦に弱いので、着地点から遠ざかるように後退するのも重要。


ややバクチになるが、相手の着地に下段攻撃から連続技を狙うのもいい。

投げと起き上がりについて考える

ここまで紹介してきた「ジャンプの着地」以外にも、相手と密着するケースは多数存在する。最後に紹介するのは、相手にダウンさせられたあとの「起き上がり」について。

ダウンが発生すると、相手はこちらの起き上がりを攻めるために技を重ねてくることが多いが、このとき重ねられた打撃に投げを狙うという防御策は、一体どれほど有効なのだろうか？

これを判断するためには、完璧に起き上がりタイミングに重なっている下段攻撃でない打撃技と、起きあがった瞬間に完璧なタイミングで出された投げ（ここでは、立ちガード方向にレバーを入れておくものとする）のどちらが強いかを理解する必要がある。

3rdでは、**投げのコマンドが完成してから実際に相手をつかむまで3フレーム**ほど時間がかかるので、普通に考えれば起き上がり側が攻め側の打撃をくらいそうなものである。ところが実際には、打撃を完全に重ねられた場合、**投げの入力は無効化されてガードが優先される**ため、起き上がり側が投げを入力するのはそれほどリスクの高い行動ではないように思われるのだ。

そして、これを実戦に当てはめてみると、さらに話が違ってくる。起き上がりに完全なタイミングで投げを出すのは実際にはそんなに簡単ではないし（リバーサル投げは必殺技などとは違い、起き上がった瞬間かその直前フレームにボタンを同時押しするればよいのだが、それにしても受付時間はわずか2フレーム）、攻め側は打撃を重ねるタイミングが若干遅れても、結果的に投げの発生よりも早く打撃がヒットすればいいわけなので、実質的には攻め側が重ねた打撃のほうが強いという結論に落ち着く。起き上がりに投げを狙う場合は、通常起き上がりとクイックスタンディング(QS)をうまく使い分け、相手が技を重ねにくいように工夫する必要があるのだ。

もちろん、ここに挙げた起き上がり時の「攻撃側の打撃」と「防御側の投げ」という組み合わせ以外にも、考えなければならない選択は山のようにある。防御側のブロッキング・リバーサル必殺技・バックジャンプ脱出や、攻撃側のリープ・ブロッキング不能技・ジャンプ攻撃・若干待っての投げなど、組み合わせには相性があるので、それぞれ研究してみるといいだろう。

とりあえず今回のお話はここまで。次回はもう1つの密着戦「リープアタック後」について扱っていく予定だ。


起き上がりに重なっている打撃は、最速の投げ技でも返すことが不可能。


起き上がりにギリギリ重ならない打撃技には、投げポーズが出るので、


投げが打撃に潰されるという現象が発生。実戦では意外とありがちだ。

参考資料

各キャラの通常投げ間合いの違い

1位	ヒューゴー	32ドット
2位	アレックス	30ドット
3位	ネクロ	26ドット
	ユリアン	
	春麗	
6位	オロ	25ドット
7位	リュウ	24ドット
	ケン	
	豪鬼	
	Q	
	レミー	
12位	エレナ	22ドット
	トゥエルヴ	
14位	ダッドリー	20ドット
	ショーン	
	まこと	
17位	ユン	18ドット
	ヤン	
19位	いぶき	16ドット

P.S.KEYWORD G

■スーパーアーツ…各キャラごとに3つ用意されている特別な必殺技。記事中では「SA」と略している。キャラ選択後、3つのSAの中から1つしか選択することができず、また、各SAによって、ストック数やゲージ消費量も変化する。

登場人物



陣雷タカノリ（じんらい）
20歳 専門学校生
ケンをこよなく愛するカプコン格闘ゲーマー。本編の主人公。



仲芦春男（なかあしはるお）
19歳 大学生
陣雷くんのライバル的存在。根っからの女キャラフリーク。



覇道先生（はどう）
24歳 フリーター
ストライクに勤務する陣雷の師匠。普段は温和だが、たまにキレる。



小林舞弓（まゆみ）
19歳 看護学校生
似ても似つかないが、覇道先生の妹。ヤン使いにしてナースの卵。

好評連載！

陣雷くん奮闘記

【第四週】

～切り札はこれだ！の巻～

担当：サン振ヨン銃士　挿し絵：ワガピー

これまでのあらすじ

オレの名は陣雷タカノリ。ゲームセンターストライクを根城にする、生粋の海人だ。先週、完全なるブロッキングテクを投げなどという姑息な手段で崩されかけた（崩された）オレだったが、もう知識は万全。愛するマユミ姫のためにも、憎き仲芦を海の底に沈めてやるぜ！

“カシーン”の正体

最近はマユミちゃんもちょくちょくストライクに顔を出すようになり、オレ的にもかなりいい感じだ。今日こそは、マユミちゃんに最高のオレを見せてやるぜ。おっと、ちょうど都合よく向こうからやってきたぞ（ヨッシャ）。

「陣雷さ～ん」

「どうしたの?マユミちゃん。」

「えっと、なんかこう、カシーンって弾かれるヤツのこと教えてほしいんですけど…」

「あぁ、アドバンシングガードのことね。あれは…」

そのとき、後ろから覇道さんの声が（いつの間に…）。

「ちょっとちょっと陣雷くん。それはX-MENだって」

「え、違うんですか?」

「マユミが言ってるのは、グラップディフェンス（GD）だろ?」

「そう、それそれ！あれってどうなってるの?お兄ちゃん」

え、グラップラーなにがしって何だ?紐切りか!?

「つまりは、投げ抜けさ。抜けたほうがちょっと押されるけど、まぁ、仕切り直しだね」

なるほど、投げ抜けのことだったのか。そういえば、対戦中に見たことあるな。よし、覚えたぞ。

「うまい人って、投げられたのを見てからボタンを押してるの?」

「さすがにそれはないよ。今はわからないかもしれんが、慣れれば自然に投げられるポイントがわかってくるはずさ。わかったかい、陣雷くん」

「え、ええ、もちろん知ってましたとも。さて、マユミちゃんは理解したかな?」

「うん」

「ちなみに、小Pと小K同時押しで必殺技とかを入力すれば、グラップディフェンスも同時にできるよ。とはいっても説明だけじゃわからないね。要は、必殺技を出すときについでに入れておくといいぞぐらいに理解しておけば十分だよ。陣雷くんにもそろそろ必要になってくるかもね」

「はぁ」

よくわからんが、重要らしい。一応覚えておくか

燃え上がる嫉妬の炎

プルルルル。

「あ、仲芦さんかった。ちょっと待っててね、陣雷さん」

な、なにぃ～!!仲芦!?ヤツはマユミちゃんのケータイ番号を知っているのか?うらやましい…なんて言っている場合ではない。これはゆゆしき事態だぞ。さっきの雰囲気から推し量るに、ケータイを取る前に誰だかわかった、つまりは登録済み、つまりは最低でも友達の線は超えて…そして、いや考えるなタカノリ！そんなはずはないじゃないか。彼女を信じるのだ!!

「仲芦さん、今かっくるって。陣雷さん、昔からの友達なんですよね?」

「え?あ、あぁ」

友達?ヤツとこのオレ様が?とんでもない！これからくるだと?ナカアシ、クル→オレ、タタキノメス→マユミ、ホレル→オレ、ウハウハ。これだ！これしかない！正念場だぞタカノリ！

「よう、マユミ」

なにぃ～！呼び捨て！

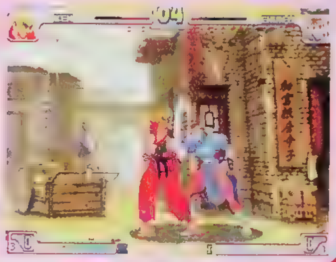
「仲芦さん、早かったですね」

お、敬語！まだいける！

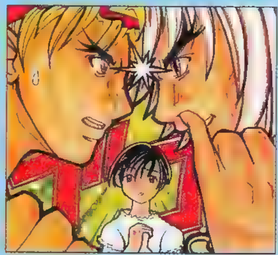
GDはお約束

覇道先生のストⅢ講座⑦

発生の早い投げは、密着戦での強力な武器。両方の投げがかち合ったときに発生するのが、GDというわけだね。空ジャンプの着地やリープアタックのあとは、特に発生しやすいことを覚えておこう。抜けた側が少し後ろに下がること以外はほぼ五分。おおむね仕切り直しと考えておけばいいぞ。



密着状態での投げは常套手段。GDは常に意識しておくこと。



「おっと、となりにいるのは負け犬陣雷じゃねぇか」

「負け犬だとぉ～！その減らず口、この1週間でオレが身につけた超絶テクを味わってからでもほざけるかな!?」

「おうおう、言うじゃねぇか。なんなら今ここでやるか?」

「いいだろう、勝負だ仲芦!!」

ナナナナ～ウ、ファイタァヌ～ゥライヴァル！

仲芦もオレもそのすべてを駆使して闘った。ブロッキング、投げ、そして連続技…。ときには投げ同士がかち合い、グラップディフェンスが発生することすらもあった。冷静になれば、ヤツの考えていることが以前よりも鮮明にわかる気がする。これが成長の証というものなのか。

ほぼ互角の闘いで、2ラウンド終わって1-1のタイ。勝負は最終ラウンドに…。

必殺技とGDを重複させよう

覇道先生のストⅢ講座⑧

空ジャンプの着地など、GDの発生がミエミエのときは、昇龍拳など瞬間的に投げられ判定がなくなる技を使って、均衡を打ち破るのもいい。このとき、小P＋小Kで必殺技を出せば、相手に投げられたときにはGD、投げが遅れたときには投げポーズに昇龍拳がヒットするぞ。

開眼！投げ抜け昇龍拳

「ずいぶんとやるようになったじゃねぇか、陣雷」

「お前もな、仲芦」

ゴー、ファイッ！

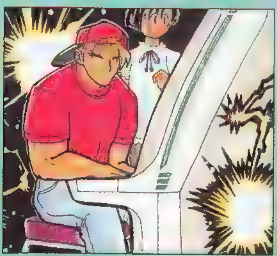
ベシバシッ、カツーン、ヤッ。気功拳！バシドカ波動拳！

最終ラウンドも闘いはほぼ互角だったが、地上戦はやはり春麗のほうが上か。徐々に体力が赤く染まるケン。やむを得ずオレは跳び込みからの空中ブロッキングを試みるが、いずれも着地グラップディフェンスでしのがれてしまう。

ピョーン、スタッ、カシーン！ドス…。

「くそ、またか！これでは差を縮めることができない！」

気がつくとオレの体力は残り数ドット。仲芦も一撃の昇龍拳で減らせる体力だが、どうやって当てる!?ガードされたら負けだというのに…。



耐え切れずに再び跳び込むオレ。しかし、また着地でグラップディフェンスが発生するのは目に見えている。

「待てよ、グラップ…!?」

極限状態の中で、オレは確かに覇道さんの声を聞いた。

『小Pと小K同時押しで必殺技とかを入力すれば…』

「そうか！これだッ！」

ヤツも体力が減って心理的に追い込まれているはず。十中八九、対空は出さず着地に投げを合わせてくる！ならばオレの取るべき行動は1つ。投げ抜けの保険をかけた、小P＋小K同時押しの昇龍拳!!

「命名！着地投げ抜け…」

しょーりゅーけん！

バキィィイィーン！

この達成感は何だろう。今までとは違う…。これが実力で倒したということなのか！



ただのバクチに見えるが、この昇龍拳にはGDが仕込んである。

「やったな、陣雷くん　だが、ストⅢの世界は　まだまだ深いぞ」

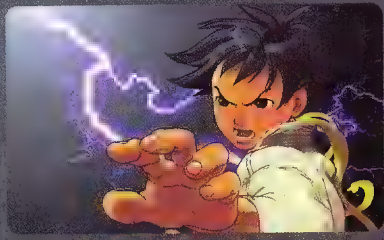
仲芦に完全勝利した陣雷は、さらなる高みを目指す！

次号予告　陣雷に忍び寄る新たな影。ストライクに再び暗雲が！

お便り募集中　当コーナーでは「こんな戦法に勝てない！」など、ストⅢに関する質問を募集しております。あて先はゲーメスト編集部「ストⅢ 3rd、陣雷くん奮闘記」係。

MAKOTO

頭上注意報発令！



まこと

ジャンプ攻撃に対する作戦を練ってみた。意外にもバリエーションが豊富だったぜよ。特に、ブロッキング後が注目だ。

担当 K-TAN

対空面を強化せよ！

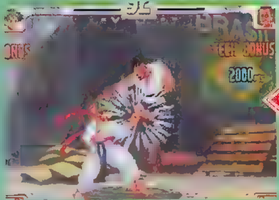
まことをプレイしていると、意外と対空が強くないことがわかる。必殺技に頼ることが少ないため、必然的に通常技やブロッキングの比率が高くなるのだ。そこで、相手のジャンプ攻撃に対する策をまとめてみた。使うものとしては、しゃがみ大K、立ち中Pキャンセル小吹上、EX吹上、ブロッキングになる。大まかなところでは、この4つだ。ここで、これらの技を選んだ理由を個別に解説しよう。

●しゃがみ大K

早めに出しておけば、空中ブロッキングをされてもスキがなく、ジャンプ攻撃で反撃される心配がない。空中ブロッキングをされた場合は、相手のジャンプ攻撃を先読みしてブロッキングを入れてみよう。空中ブロッキング後に相手がジャンプ攻撃を出してこなかった場合は、着地に投げをおこなう。変に技を重ねようとすると逆に投げられてしまうぞ。このとき、選んだSAが正中線五段突きや暴れ土佐波砕きならば、着地したときの投げを予測して、バクチで出すといった戦術がとれる。



おらぁ！ブロッキング上等だぜ。と、ほんとにされちまった!?



ふふふ。それでも大丈夫。ブロッキングしかえしてしんぜよう。

●立ち中Pキャンセル小吹上

これは、完全に空中ブロッキングされることを先読みしての行動だ。空中ブロッキングをすると前方にふわりと移動するため、吹上が当てやすいというわけ。

しかし、離れた距離から跳び込まれると、立ち中Pを空中ブロッキングさせても吹上を当てられないことがある。そのため、使用率はやや低い。

それと、中Pは空中ブロッキングをされても、しゃがみ大Kより安全だ。だが、空ジャンプではなく直接ジャンプ攻撃を出されると、一方的に負ける。



これはエサ。エサだよ〜。しゃがみ大Kだけでなくたまにはやってみる。



キャンセルをかけて出しておけば、見事！当てることができるのだ。

●EX吹上

普通の吹上と違って前進してから出すので、比較的当てやすいといえる。ゆえにスタン値は低めに設定されている。ただし、ダッドリーのようなジャンプ軌道の低いキャラに対しては、反応力がものをいう。入力したは良いが、出せずにくらってしまうなんてこともあるのだ。当てることができた場合はHJキャンセルをして、垂直ジャンプ大Kを当てよう。

●ブロッキング

今度は、相手のジャンプ攻撃をこちらが地上でブロッキングしたときだ。だいたいは着地に小唐草を重ねて出しておけば良いのだが、相手キャラの出した技によっては、ブロッキングをして唐草を入力しても、ジャンプで逃げられることがある。こういうときは、着地させる前に立ち小Pでさっさと落としてしまおう。立ち小Pで落としたときは、キャンセルをかけて疾風の構えを見せたり、キャンセルをかけない場合は、ダッシュから投げを狙ってみよう。



比率的には、やっぱりブロッキングが一番高いかな？



タイミングがドンピシャならつかめる。さっさとコマンドは入力しよう。



すぐダッシュをすれば、背後に回れる。最初は投げでもいいぞ。



着地させる前に、立ち小Pで落としてしまおう。戦術が広がるぞい。



キャンセル疾風で威嚇！Kキャンセルして何かをするか、それとも…。

立ち小Pで落としたときの補足

ここでは、ジャンプ攻撃をブロッキングしたとき、立ち小Pで落としたときの、攻めのバリエーションを増やしたものを説明しよう。

すぐ上の写真を見ると、ダッシュで相手キャラの背後に回っている。最初は投げでもいいのだが、早く入力すると不発してしまったり、GDになる可能性が高い。そこで、背後に回ったら、直接正中線五段突きや暴れ土佐波砕きを出すか、立ち小Kキャンセル小疾風を狙ってみよう。

この2つのSAは、相手キャラの投げが不発したとき確実にヒットさせることができ、立ち小Kは投げを確実に止めることができるのだ。

これらは、いずれも迷わず実行することが大切だ。背後に回らない場合は、着地する瞬間を狙ってリープかしゃがみ大Pの2択をかけてみよう。この間合いでのリープは下降中に当たる可能性高いので、正中線五段突きが狙えるぞ。

画面端でEX疾風を決めたら

相手キャラを画面端に追い詰めているときにEX疾風をヒットさせると、地面に落ちる前に追い打ちをかけることが可能だ。唐草→立ち大P→EX疾風を決めたときに狙ってみよう。ただし、相手キャラによって入る技が限定されているので、表を参考にしてほしい。小or中疾風の入るキャラは、疾風のかわりに立ち小Kにしてもいい（豪鬼とオロは入らない）。吹っ飛び最中に小Kを当てるとダウンしないので、着地に唐草を狙うこともできる。立ち小Kは、ボタン連打でかまわない。

それ以外のキャラは、➡＋小Kをヒットさせるのがやっとなのだ。ボタンを連打しても、入らないことさえある。特に、ネクロは入りにくい。ちなみにヒューゴーには立ち大Pが入るぞ。

追い打ちで疾風を当てるコツは、はっきりいってない。EX疾風の硬直時間が切れる瞬間を、感覚的に覚えるしかないのだ。徐々にタイミングを把握していこう。

画面端でEX疾風を当てたあとに入る技

中疾風	小疾風	➡＋小Kのみ
アレックス ユリアン ヒューゴー	まこと、レミー Q、春麗、豪鬼 トウェルヴ エレナ、オロ	リュウ、ショーン ユン、ヤン、ケン ダッドリー ネクロ、いぶき

P.S.KEYWORD G

■クイックスタンディング…ダウン回避技で、いわゆる受け身を取ること。記事中では「QS」と略している。コマンドは、着地の瞬間にレバーを下に入力。ちなみにこのクイックスタンディングは、相手の投げ技に対しても有効である。

TWELVE

リスク上等! ダメージ重視!!



トゥエルヴ

なんとなくそれっぽく動いているつもりだが、なかなか勝てない。そんな人は技の組み立てをもう一度考えてみよう。

担当：C・LAN

急務! ダメージ源の確保

攻撃をヒットさせた回数は圧倒的に勝り、流れ的にも優勢に試合を運んでいるはず、それなのに気がつくとなぜか負けている…トゥエルヴを使ってみると、初めはそんなジレンマに陥ってしまうのではないだろうか?

低空滑空やリープに小技、空中A.X.E.などを使っていけば、それなりにいやらしい攻めを展開できるトゥエルヴだが、いくら手数が多くても攻め切るのには無理があるし、ダメージ効率が低いので、数発の大攻撃で軽くひっくり返されてしまう。

そこで少々のリスクは承知のうえで、直接ダメージに結びつく技を使っていく必要がある。ダメージを重視した技を意識的に組み込んでいくことで、トゥエルヴのダメージ効率は大きく上がる。

ダメージ重視の技…具体的には通常技、ジャンプ技の大攻撃各種、必殺技ではEXA.X.E.やEXD.R.A.といったところになる。

相手の跳び込み意欲を削ぐ

まずは地上戦。トゥエルヴの得意間合いを理解するべし。それはズバリ、ラウンド開始時くらいの間合いである。中足払いがギリギリ届くくらいの中間間合いは立ち大K、大足払いが届くほか、低空滑空の射程圏内でもある。

ただし大Kや大足払いをぶんぶん振り回すだけでは、簡単に跳ばれてしまうだろう。そこでここに立ち大Pを加える。この技はいかにも対空向きだが、落とすために使うのではなく、動いた瞬間に当たるようにする。ジャンプ防止になるだけでなく、前進する必殺技や牽制の立ち技を返してくれることもある。空振りのスキは決して小さくないが、間合いの関係で大きな反撃は受けにくい。

立ち大Pで何度か落としてやれば、相手は不用意なジャンプを少し控えるはずだ。これに中足払いや立ち大Kを混ぜて、相手をこれまでより少しでも地上に抑えつけることができればそれでOK。跳び込み攻撃も仕掛けやすくなる。



ジャンプ防止に重宝する立ち大P。対空技として使うのは×。

万能必殺技EXD.R.A.

ジャンプ中に出す技でメインとなる打撃は、大P、大K、そしてEXD.R.A.。

EXD.R.A.はスピードが非常に速いため、空中戦だけでなく、地上で動いた相手に当てることもできる。

そのためにはジャンプからすぐに出す必要がある。飛び道具に反応するくらいならいいが、あまりそこに気を配りすぎると他の部分が手薄になる。そこでこの技を出すときは間合いにだけ注意し、相手を見ずにジャンプしてすぐ出すようにしよう。

当然ガードされるリスクを伴うわけだが、ノーマル版と違って硬直差は3フレーム(相手キャラや打点による若干の誤差あり)。理屈では投げは入るが、正確に1フレームを拾われることはまずない。

ガードされた場合、即座に投げを入力すればGDの保険になるし、相手が少し遅れて技を出せばこちらの投げが入るため、適当にEXD.R.A.を出していくのが単純ながら有効な戦法である。

これをさらに発展させた投げ対策が「ジャンプGD」だ。レバー上と投げコマンドをズラし押しすると、相手が投げにきた場合、ジャンプで回避するかGDになる。ジャンプモーション中は技が出ないので小P暴発の恐れもない。

回避できた場合はすぐにジャンプ大K、D.R.A.(EX含む)を出せば相手の投げモーション中にヒットする。

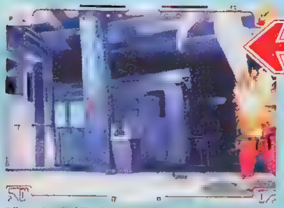
この状況は、昇り大Kを当てたあとにも似ている。相手に接近したらタイミングを変えつつジャンプ大Kを繰り返すサイクルに、空中ブロッキング入力の空ジャンプ→着地連続技(カコミ参照)や(EX)D.R.A.を組み込んでいくのが、トゥエルヴの接近戦でのスタイルの1つ。



EXD.R.A.を無責任に出してみる。あ、ガードされちった。



そんなときは慌てず騒がず着地後レバー⬆と小P＋小Kズラし押し。



跳べたら相手の投げモーションにバチンと一撃。GDも兼ねている。

EXD.R.A.後のジャンプGDの欠点は、小技連打など、出の早い技はくらうこと。その場合は下ブロッキングを狙うなど、相手に合わせて行動を変えていこう。

EXD.R.A.は出すタイミングによって、空中戦にも地上戦にも使える万能必殺技。端に追い込まれたときに脱出するために使うこともできる。トゥエルヴが消費するゲージはSAを除き、この技に大半を注ぎ込むつもりでいいだろう。

なおノーマルD.R.A.のガード硬直差は13フレームだが(誤差あり)、相手のガードが解けるまで長く、少し離れた場所に着地するためきっちり反撃されることは意外に少ない。ダメージもそこそこ高く、完全に切り捨てるには惜しい技だ。ジャンプや低空滑空からのバリエーションとして組み込む価値はある。ただし密着状態で着地する画面端だけは避けるようにしよう。



ノーマルD.R.A.を使うなら、画面端が絡まない位置で。

飛び道具は前進してかわせる

トゥエルヴの前後移動は姿勢が低く、SAとレミーの下ヴェルテュと気功拳以外の飛び道具をかわせる。ブロッキングを狙うよりも安全だぞ。



モーション移行時は低くないので、重ねなどには無効。

見逃すな!ヒット確認からのSC X.N.D.L.

本文中で述べたもの以外の大きなダメージ源がSA。その中でもゲージが2本あり、確定状況も多いX.N.D.L.を強くすすめたい。

相手に密着したら「小足払い→小A.X.E.」を決め打ち、ヒットしていたらSCでX.N.D.L.を出す。

ブロッキング後の反撃にも良いし、低空滑空やジャンプのスカしから、着地してすぐに狙うのもいい。コマンドの関係もありヒット確認は慣れが必要だが、覚えれば戦力アップ間違いなし。練習しよう。



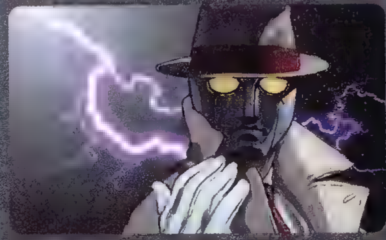
相手に密着したら小足払い→小A.X.E.を決め打ち。



入っていたらX.N.D.L.につなぐ。練習あるのみ。

Q

パーソナルである呪文の効果が！



Q

中間距離をキープして、離れた場所から相手にプレッシャーをかけよう！

担当：アストロン（本当はスカラ）

遠距離立ち中K有効活用

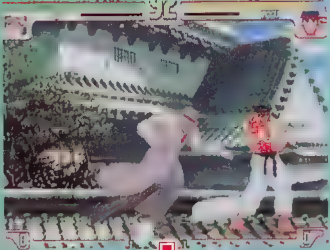
新キャラのなかで一番クセのあるQ。どれも技の発生が遅く、キャンセルの可能な通常技もないようなものなので、相手を固めるのが至難の業。

よってQの戦闘スタイルは、牽制技を重視して、相手のスキを突いたところに、強烈な連続技をくらわせるといった形になる。その牽制で多用されるのが、遠距離立ち中Kだ。

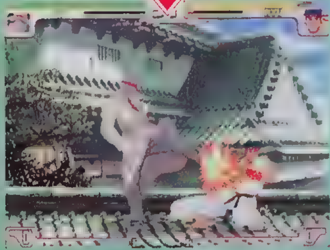
この立ち中Kを使う場合は、むやみに出すよりは、相手の下段攻撃を誘ってくらわせると、より効率がいい。ここで相手の下段攻撃を誘いやすいのが突進頭部打撃（仮）で、ヒットorガード後の間合いが相手のしゃがみキック系が届く間合いのため、突進頭部打撃（仮）→遠距離立ち中Kという連携が有効だ。

ほかには、遠距離立ち中Kを中間距離で出しておけば、相手の牽制をある程度封じることができるので、相手も牽制攻撃を止めてジャンプ攻撃に変えてくるケースが多い。

ここで役立つのが立ち中P。前進しながら前に攻撃するので、遠距離立ち中Kを出したあとにこの立ち中Pを出すと、相手のジャンプを防げるぞ。特に立ち中K後は有効だ。



突進頭部打撃（仮）を出したあとの間合いが非常に誘いやすい。



ここで遠距離立ち中Kを出しておけば、しゃがみキック系を潰しやすい。

相手の技が届かない間合いで…

Qの捕獲及び痛恨打撃（仮）（以下コマンド投げ）は、ほかのキャラのコマンド投げに比べると、発生が遅いので、出しても相手の攻撃に潰されやすい。そのため、使い勝手が悪いと思っているだろう。

しかし、この使いづらさのなかにも唯一の特権がある、それは「全キャラ中、投げ間合いが一番広い」こと。溜め工夫次第で十分戦力に結びつけることができる技なので、使わない手はない。

そこで、左の写真を見てもらうとわかるのだが、相手の小技程度ならば十分スカして投げを決めることができる間合いを持っているので、発生の遅さを投げ間合いで十分にカバーすることができる。



この間合いから捕獲及び痛恨打撃（仮）を決めることができる。

そのため、コマンド投げの間合いを完全に把握しておかないと、狙う機会も少なくなるので絶対覚えてほしい。

また、コマンド投げを出すときはボタンによって投げ間合いも若干異なる。大のコマンド投げだと一番投げ間合いが広いので、コマンド投げを出す際には大で出そう。

では、どういう状況で投げを狙っていくかというと、

①相手のジャンプ攻撃の着地を狙う

②少し離れた間合いから直で狙う

という2つの方法がある。

まず①の狙い方だが、相手のジャンプ攻撃が届かない間合いをキープする必要がある。もちろん相手もジャンプ攻撃が届かないところでむやみに跳び込んでくれないので、相手を跳び込ませるための「誘い」をうまく作りたい。

その「誘い」とは、相手のジャンプ攻撃がギリギリ届く間合いで待って、ここからバックダッシュして相手の跳び込みを誘い、着地にコマンド投げを決めるといったやり方だ。基本的に強い対空技を持たないQは、簡単に跳び込まれやすい。そこを逆手にとって、相手の跳び込み攻撃を誘い、バックダッシュでジャンプ攻撃が届かない間合いへ移動して投げを決めるのだ。



相手のジャンプ攻撃が届かない間合いから投げられる。着地に重ねよう。

次に②の狙い方だが、これは中距離より少し近い間合いで行う狙い方で、特に相手の牽制が多く見られる間合いでもある。そこで、Qも牽制を多用しながら、さりげなくコマンド投げを狙うのだ。

もちろん、コマンド投げの間合いを把握しておかないと、投げ間合い外という状況で狙ってしまうこともありえなくはないので、まずは投げ間合いを把握してから狙おう。

ほかには、ジャンプ攻撃をヒットorガードさせたあと、直でコマンド投げを狙うというのも強力だ（多用は禁物）。

連続技紹介＋α

コマンド投げを決められるようになったら、気になるのはこのあとの追い打ち。

ここでは、コマンド投げからの追い打ちと、さらにここからの連携を紹介していこう。

まず、コマンド投げは基本的には大で出す。すると、相手を遠くに落とせるので、落ちてくるところに中の突進頭部打撃（仮）を決めよう。

ここで注意しなくてはならないのが、キャラクターによって浮きの高さが変わってくること。でも慣れてしまえば、浮きが低いキャラクターは見てからでも十分に確認することができるぞ。

また、この連続技は、相手を画面端まで一気に運ぶことができるので、コマンド投げを決めて相手を追い込んでいく。実は、この連続技を画面端で決められるようになれば、ここからさらに追い打ちと連続技後の強力な連携を相手に迫ることができるのだ。

まず、画面端でコマンド投げを決めたあと、突進頭部打撃（仮）を決める。画面端でこの技を当てるときは、小で出そう。中で出してしまうと、相手が逆に吹っ飛んでしまう場合があるからだ。

うまく突進頭部打撃（仮）小を当てたあと、画面端なら⬅＋大Pまで当てることができる。この⬅＋大Pは、威力・スタン値が高いので、全段連続技を決めると高ダメージ＋スタン値を与えることができるのだ。

そして、⬅＋大Pまで決めると、相手は空中で体勢を立て直して着地する。そこに、コマンド投げを重ねてみよう。すると、相手はジャンプと必殺技以外の行動をとると再度投げを決めることができるのだ。

ここで、相手がジャンプで投げを回避しようとしたら、立ち中Pや⬅＋大Pを出して落としてしまおう。



コマンド投げ＋連続技で相手の体力とスタン値がコレ。いい感じ。

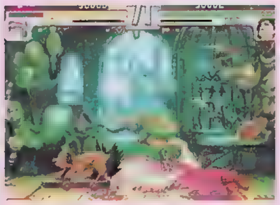


さらにここから投げを再度狙うことができる。もう相手はパニック状態。

パーソナルアクションを唱えよう

Qのパーソナルアクション（以下PA）は、実は凄い能力を持っている。なんと、3段階まで防御力をアップさせることができるのだ。

しかも、QのPAはすぐ終わるので、十分実戦で使っていけるレベル。そのうえ3段階まで上げることが可能とは…もうやるしかないでしょ！



3段階でヒューゴーのギガスがこのダメージ。しかも1ラウンドずっと。

ALEX

踏んだり蹴ったりだぜ！



アレックス

キャラ特有の対戦構造に理解を深め、さらに小手先のテクニックも増やし、磨く。この繰り返しがアレックスを強くする。

担当：RED

スタンピート活用法

エアスタンピート（以下スタンピート）という技は、めくりを狙うパターンを作るとより有効な技になる。うまく使えば戦力アップ間違いナシ！

●スパイラルDDTやバックドロップ後に狙う

スパイラルDDT（以下DDT）やバックドロップを決めてQSされなかった場合は、中のスタンピートでめくりを狙いやすい間合いになる。DDTやバックドロップといった技は比較的QSを取られにくい技なので、チャンスは少なくないだろう。

これらの投げ技後にめくりを警戒されるようになったら、さらにDDTやしゃがみ大Kといった選択肢も有効だ。

●しゃがみ小Kキャンセルから狙う

ほぼ密着状態でしゃがみ小Kをヒットorガードさせ、キャンセルで大のスタンピートを出す。跳び込み（リープ）→しゃがみ小K→大スタンピートのような連携にしてもいいし、起き攻め時に直接しゃがみ小Kを重ねていってもいい。

●立ち中K→小フラッシュチョップから狙う

もちろん大を使う。小フラッシュチョップを入力したらすぐに溜めを作れば、意外にスムーズな連携になる。

●スタンピート後、さらにめくりを狙う

スタンピート後はQSできないのがポイント。起き上がりに、めくり狙いで直接重ねるのもかなり有効だ。



DDTを決めたら、すぐにスタンピートの溜めを準備。



QSを取られなかったら、中スタンピートでめくりを狙え！

小エルボーの間合い

立ち中Kがぎりぎり届かないくらいの間合いというのは、アレックスにとって重要な間合い。小スラッシュエルボー（以下エルボー）や跳び込みといった、主戦力となる行動を起こすのにちょうどいい間合いとなっているからだ。

この間合いでエルボーの溜めができている場合は、基本的に小エルボーを多用していっていい。立ち中Kやフラッシュチョップなどを振り回しながら溜めを作るようにすると、動きが途切れることなく自然に溜めを作れる。



エルボー待ちの気配があったら、意表をついたダッシュ投げ。



この間合いからの「仕掛け」が重要。エルボーを待つ相手には要注意。



ブロッキングされないなら、小のエルボーは多用していい。

ここで問題になってくるのが、小エルボーをブロッキングしたり、ガード後にSAで的確に反撃してくる相手だ。

このような相手と当たった場合は、溜めができるポイントであってもむやみにエルボーを出すのは控え、ダッシュからの投げや、大スパイラルDDT（以下DDT）といった選択肢を混ぜていこう。

エルボーをブロッキングしたり、ガードしてSAで反撃、といった対処をするためには、アレックスの動きを見て「溜めができているか否かを見抜く」ことに注意を払わなくてはならないため、不意にこれらの選択肢を混ぜていくと対応されにくくなるはずだ。



強力な跳び込みを生かすためにこそ、地上からのプレッシャーが必要。

支え合う選択肢

この間合いは、ダッシュ投げ、小エルボー、跳び込み、といった選択肢がそれぞれを支え合っている。地上攻撃のプレッシャーが跳び込みの強さを引き出してくれるのが重要なポイントだ。相手の対処を見て、各行動をバランス良く散らしていこう。小エルボーをブロッキングしてこない相手なら、エルボー多めでOK。



大DDTはエルボーや跳び込みと勘違いしてくらうケースも多いようだ。

しゃがみ小Kに注目

しゃがみ小Kは、ヒットしてもガードされても2フレーム有利と、アレックスの小技の中では最も性能がいい。しかも、しゃがみ中Kやしゃがみ大Kへ派生する下段のターゲットコンボ始動技となっているので、上手く使えば密着時の連携に幅が出る。

起き攻めやダッシュで接近して密着状態になったときに、しゃがみ小Kをヒットorガードさせたら、小パワーボムとターゲットの大Kで選択をかけてみよう。下手に手を出したり、パワーボムをジャンプで逃げようとすると、しゃがみ大Kがヒットする。



しゃがみ小Kをうまく使えば、下段の薄さを少しは補える。



この場合のパワーボムは基本的に小で。立ち大P（中段）も有効。



下手に動くと、しゃがみ大Kがズドン。さらに起き攻めを続行せよ。

地対空反撃について

リープや跳び込みなどのジャンプ攻撃を地上でブロッキングした場合、ハイパーボムやブーメランレイドを使った大反撃が狙えない状況ならば、立ち中Por中K→EXエアニースマッシュという空中コンボで反撃するのも手。ゲージは消費してしまうが、着地を狙うより確実な反撃だ。

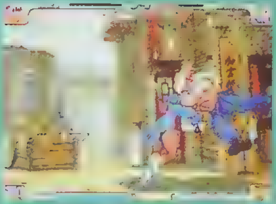


対空ブロッキング後、着地のスキを狙ってミスることって多くない？

当てても反撃…

春麗やまことにスパイラルDDTをヒットさせたときにQSされると、SAで反撃を受けてしまうことが発覚した！

まことは正中線五段突きで、春麗はどのSAでも反撃可能なのだ（ただし、天星乱華は画面端限定）。この2キャラと対戦するときは、SAストックに要注意だ！



この1秒後、確定の気孔掌でアレックス死亡。なんだそりゃ…。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：今、ボクのゲーセンでファイナルファイトが熱いんですがロレントがどうしても倒せず、夜も寝られません。だれか助けて～／宮城県P.Nラルフ大さ!?　A：バックナンバー44号によると、まずロレントがフェイントを繰り返した後、ゆっくり近づいてきたら飛び膝蹴りを当てる←

IBUKI

闇時雨の日々が訪れる…!?



いぶき

今回はさまざまな使い方がわかってきた新SA、闇時雨にスポットを当ててみた。

担当：KAL

選択肢が一気に増える闇時雨

闇時雨なら、SAゲージが短くすぐ溜まるので、漏らし（勢い余って思わず出してしまうこと）OKでどんどん出していく。出の早いSAクラスの技でなければそこまで痛い反撃は受けないので、失敗を恐れずチャンスには必ず出していきたい。

具体的には、まず小足払いの使用頻度が上がる。普段から使っていく立ち中Kや遠距離立ち小Pへの連携のほかに、小足払い×2からのキャンセル連続技があるからだ。ただしあまり下段ガードを意識させると逆効果なので、普段はあくまで立ち中Kをメインにし、SAゲージが溜まっているときだけ小足払いを使っていく、というのでも構わない。

ほかにも、前回紹介した立ち中K↓ズラし押し（間合い調節）リープや➡＋中Kを積極的に使っていくのも重要だ。ズラし押しリープとは、「中K↓中P」と超素早くボタンをズラし押ししてリープを出し、リープの有効射程のぎりぎり最後の部分がヒットするので、そのまま闇時雨につなぐことができるのだ。

➡＋中Kは、ヒットすれば闇時雨確定だが、出が遅いので出しどころが難しい。こちらの攻撃で間合いが離れてきた頃に出す➡＋大Kがあまりヒットしない相手なら、そこで代わりに出したり、中距離でじりじりしているとき足払い合戦を意識しすぎの相手だと思ったら、そこで、やや遠間から出していこう。

また目の前から出したときに相手がしゃがんでいると、頭上を跳び越えて裏側へ着地する。ここで素早く入力して不意を打つという奇襲も、たまには有効だ。跳び込み直後や、近立ち大Kヒット後の追い打ちから狙っていける。



➡＋中Kで頭上を越えて裏に着地し、闇時雨や鎧通しを狙え！

ジャンプ防止の意味を兼ねた牽制技、遠距離立ち大Kの使用頻度も少し高くしたほうが良いだろう。遠距離立ち大Kは**ヒット時のみ、ハイジャンプキャンセルがかかる**ので、毎回闇時雨コマンドを、最後の部分を斜め上に入力するようにオーバー気味に操作しておくのだ。

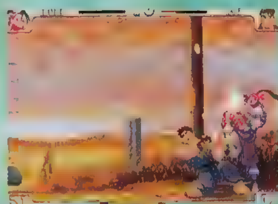
これなら遠距離立ち大Kガード時には漏れず、ヒットしたときだけ連続技になる。相手がジャンプした瞬間やリープなどを出したときにヒットしたときはさすがに連続技にはならないが、狙っていって決して損なものではない。

忍者は隙間に入り込む

立ち中Kからノーキャンセルで闇時雨につなぐには、自分が画面端を背にして、相手がしゃがみくらいでなければならない。そこで画面端の相手をめくって隙間に落ちたあとに立ち中Kを出し、相手が下段ブロッキングするのに期待するのだ。小足払い↓闇時雨を事前に見せておけば、ここで2択を迫れることになる。

立ち中Kノーキャンセル闇時雨は、中Kがヒットしたのを見てから入力し始めてちょうどいいくらいなので、言葉の響きほど難しくなく、また、しゃがみヒットなのでかなり高威力なのが魅力。いぶきほどやわらかいキャラなら、全体力の40％を奪う減りだ。

この中Kノーキャンセル闇時雨を全キャラに対して狙いたい場合は、新必殺技の築地越えを利用しよう。画面端にいる相手に向かって築地越えを使えば、跳び込みでは決してめくれない（隙間に入り込めない）ユンやいぶきといったキャラが相手でも、画面端との隙間に落ちることができるのだ（1Pキャラ限定）。



よっし！闇時雨コマンド入れようっ！ちなみに小でね。

相手を追い込んでいるときに立ち中Kなどからキャンセルで小を出したり、同じく追い込んでいるときに近距離立ち大KorTC（大足払い↓近立ち大K）がヒットしたときには、追い打ち後の必殺技を霞駆けではなく築地越えにすれば、華麗に裏回りを実行できる。着地直前で小苦無を出すという選択肢もあるので、数少ない築地越えのまともな戦法というだけでなく、実際になかなか有効な戦法といえるだろう。

なお、追い打ち時、立ち中Kキャンセルからは大を、TC（⬅＋中P↓大P）からは中の築地越えを出すようにしよう。

近立ち大Kからの追い打ち

対空ブロッキング後に狙う近距離立ち大Kや、TC（大足払い↓近距離立ち大K）で浮かせたあとは、威力重視ならHJ↓TC（垂直J大P↓J中K）、格好良さとラッシュ重視なら立ち中K↓キャンセル大霞駆けorTC（⬅＋中P↓大P）↓キャンセル中・大霞駆けで、落ちてくるところに追い打ち。中K↓築地越え↓苦無などもいい。

小足払い×2↓キャンセル闇時雨の入力のコツ

小足払い連打の先行入力がほとんどきかないため、リュウ・ケンタイプとは違いかなり難しい小足払い×↓キャンセル闇時雨。ポイントは2つ。

1つめのポイントは小足↓小足のつなぎで、「1発目の小足がヒットするタイミングを想定して、そのヒットのタイミングに合わせるように次の小足のボタンを押す」

というもの。

まずはボタンを押してからヒットマークが出るまでどれくらい時間差があるのかを覚える。そしてそのヒットマークが表示されたときにはボタンが押されているように、タイミングを合わせていこう。

2つめの、小足払いからのキャンセル入力のポイントは、「2回目の小Kボタンを押すという操作と、レバーを動かし始めるという操作を、別々の独立した入力にしない」

というもの。

つまり2回目の小Kボタンを押したら、その押すというところから連続してレバーを回し始めるわけだ。小Pボタンは、小Kボタンを押してきたのと同じリズムで押せばいい。その頃にはレバー操作は終わっているはずだ。



ヒットマークが見える。感覚的にはこの時点で次の小Kが押されている。

ほか2つのSAセレクト時の解説

霞朱雀

霞朱雀なら、ゲージストック数が多いのでEX風斬り↓大霞朱雀を決め撃ちで出せる。よって、リープやめくり着地後や起き上がり時など、相手が攻めてきたい場面…つまり相手がこちらのリバーサル技を待つ可能性の高い場面で、どんどんEX風斬りを出していける。また、対ネクロ、Q、トゥエルヴ戦などでは、通常技対空を出してくる場面が狙いどころとなる。



ストックが1個半以上あれば、ここから大霞朱雀で安心リバーサル。

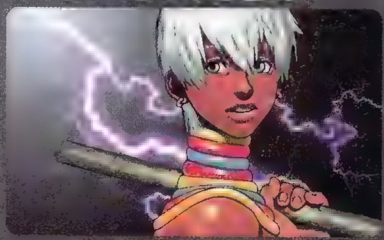
鎧通し

鎧通しなら、密着状況を作るために霞駆けや築地越えを通常技キャンセルで出したり、リープを目の前で出して密着し、投げ返しを誘ったり、スカし跳び込み↓着地鎧通しといった基本的な戦法、対空ブロッキングから着地を吸う、などの比較的オーソドックスな戦法が重要になってくる。闇時雨の本文中でも解説している、目の前からの➡＋中K↓相手しゃがみ↓跳び越えて裏に着地、からも狙っていけるぞ。

P.S.GAMEST Q&A G

→そのままつかんで膝蹴り2発から投げ。奥からジャンプキックをしてきたらチャンス。着地を掴むかパンチではめる。三角飛びは見たらすぐ動いて逃げよう。体力が少なくなったらくる手榴弾モードは画面の一番上で左右にかわす。これだけわかっていればもう楽勝だぜ！（攻略・ぜんじ）

ライノホーンでウハウハでちゅ!



エレナ

今回は対空ネタ＆ＥＸスピンサイズコンボの紹介だ。しっかり覚えてエレナちんの強さを見せつけてやろうずうぇい。

担当　若人

エレナの基本スタイルは、リーチのある技を生かした中間距離での牽制。でも、このとき相手に跳び込まれたときどう対処したらいいのか?それは対空技を出せばいいんだけど、ストⅢの世界に完全な対空なんて存在しない。というわけで…

対空環境の構築

基本となる対空はワンボタンで出せる通常技の立ち中P。そして、中or大スクラッチホイールの2つ。ただし、どちらも無敵時間はなく（中スクラッチホイールは下段無敵有り）、判定の強いジャンプ攻撃にはつぶされてしまう。そこで使っていきたいのが無敵時間のあるEXスクラッチホイールだ。引き付けて出せば、打ち負けることはないぞ。

そして、この2つにブロッキングのタイミングをズラす選択肢、昇り空中TC（ジャンプ中P→ジャンプ大P）を織り交ぜていくことも重要。また、完全に空中ブロッキングが読めているなら、ライノホーンも使っていきたい。

基本対空はこの3つ



先読みが多少必要だが、ブロッキングのタイミングをズラすのに最適だ。



確実なのはＥＸ版。早出しも混ぜてブロッキングタイミングをズラそう。



使い勝手のよさは一番。２段技なのである程度ブロッキング対策になる。

空中ブロッキング対策には犀角が有効

ライノホーンは空中の相手に対して出すと、3回のブロッキングポイントが発生。そして、その3回目のタイミングが微妙にズレているため、ブロッキングミスを誘える。

ジャンプを見てから出すなら攻撃発生の早い小ライノホーンを。先読みは必要だが、見返りを期待するなら中ライノホーンを使うといいだろう。小、中ともに空中で当たると2ヒット（いぶきには当たりにくいので注意!）する。小の場合は位置関係上追撃が難しいが、中なら大スクラッチホイールで追撃可能。また、立ち小Pで落としてから着地際を攻めることもできるぞ。

追撃でスクラッチホイールを決める場合、画面中央だと反対側にいくのでコマンド入力が逆になる。相手を画面端に追いつめた状況なら、ワンテンポおいてから正規のコマンド入力をしていこう。

立ち小P後の攻めに関しては、キャンセル大マレットスマッシュやダッシュで近づいてからの投げなどがいい。前者は着地にちょうど重なり攻勢を維持できる。後者のダッシュは相手の下を潜り、裏に回る形になるので、ガードに揺さ振りをかけつつ、多彩な攻めを展開できるぞ。





空中ブロッキング対策はライノホーン。追撃可能な中かＥＸがベストだ。

安定したダメージを与えるなら中or大のスクラッチホイールを決める。



ラッシュをかけたいときには立ち小Pで落として、着地際を攻めよう。

たなぼたライノホーン

中ライノホーンは攻撃発生が遅いため、相手の着地にブロッキングさせる場合がある。でも、地上でのライノホーンはブロッキングポイントが2カ所。また、そのタイミングは空中ブロッキングポイントの2カ所目とかなりズレるので、空中ブロッキングで3発取るつもりでいた相手には最後の攻撃判定がヒットする可能性がある。相手のブロッキング入力タイミングによっては2発とも当たるかも…。



最後の攻撃判定は攻撃力、スタン値ともに激高。当たるとおいしいよん。

ＥＸスピンサイズコンボ

EXスピンサイズは、主にしゃがみ中Pキャンセルで出し、ブロッキング後の反撃技として使っていくのがいい。

ここから追加入力をしなければ空中の相手に対して追撃が可能。基本となる追撃は大スクラッチホイールだが、一部のキャラクターを除いて、強力なコンボを決められる。

●コンボA

画面中央では前述の対空ライノホーンと同じように反対側へ回るので、スクラッチホイールのコマンドを逆にする必要がある。画面端の場合は基本的に正規のコマンド入力でいいが、ユリアン、ダッドリー、ネクロ、トゥエルヴ、アレックスに対しては、画面端でも一瞬反対側に回り込んでしまう。そのため、ワンテンポ置いてから入力する必要がある。また、ヒューゴーの場合は浮きの高さの関係上ワンテンポ置く時間がないので、素早く逆入力をしよう。

なお、このヒューゴーを含む6キャラクターは、画面端に追いつめた状況で、めくりジャンプ中Kが簡単に狙うことができる。覚えておこう。

●コンボB

ダメージ重視のコンボAに対して、こちらは攻勢に移れる連続技だ。昇りジャンプから素早く中Pを出し、そのままTCの大Pにつなげよう。

この連続技を決めたあとは着地した相手に投げなどを狙っていくのが基本だが、立ち大Kを出すのも意外に有効。自分の着地と同時に出しておけば、ちょうど攻撃判定の時続を重なり、そこからノーキャンセルスピニングビートにつなげられるぞ。ただし、この状況からはQに対してつながらない。注意しよう。

この立ち大K重ねからの連続技は、空対空ジャンプ中PTC後や相手の起き上がりにも狙っていける。後者ならブレイブダンスでもOKだ。



立ち大Kはブロッキングや無敵技などで対応されるまで積極的に使おう。

コンボA

●コンボ内容
しゃがみ中P→ＥＸスピンサイズ→ＥＸライノホーン→中スクラッチホイール
●ダメージ（相手リュウの場合）
●入らないキャラクター
ユン、ヤン、オロ、エレナ、いぶき
※いぶき以外は画面端なら決まる

コンボB

●コンボ内容
しゃがみ中P→ＥＸスピンサイズ→ジャンプ中PTC
●ダメージ（相手リュウの場合）
●入らないキャラクター
ユン、ヤン、オロ、エレナ、春麗、アレックス

P.S.GAMEST Q&A G
Q：今さらで申し訳ないが、レバー１回転技が出せません。レバー２回転となると…レバーが右上になると飛ぶし…どーすれバインダー（笑）／京都府P.N フジモ竜源　A：回し始めるときのレバー方向と最後にボタンを押すときのレバー方向（＋ボタンのタイミング）を意識してみよう。←

GOUKI

百鬼襲を使いこなせ!



豪鬼

3rdに特化した豪鬼の闘いかたを極めたいなら、避けて通れないのが百鬼襲。キーワードは「打撃」と「つかみ」だ。

担当 FRS-N.O

百鬼襲講座・基礎知識編

●コンビネーションの主軸、百鬼豪刃

ストⅢシリーズでは今回の3rdになって初めて追加された新技、百鬼襲。この百鬼襲という技の形態は細かな違いこそあれど、基本的な部分でZEROシリーズのそれと変わらない。しかし、ただ一点、これまでの百鬼襲とは大きく異なる点がある。それが百鬼豪刃の存在だ。

まずは、この百鬼豪刃の基本的な性質から見ていこう。

●打点の調整が重要

百鬼襲ジャンプから体を翻して空刃脚ばりの蹴りを繰り出す百鬼豪刃は、いわば「打点を任意に調整できる天魔空刃脚」と思ってもらえれば分かりやすいと思う。打撃としての性能も天魔空刃脚とほぼ同じで、一定より低い打点で技を出すことによって、ガードかヒットかを問わずに豪鬼側が先に動き出すことができる。天魔空刃脚と異なる点は百鬼豪刃は立ち／しゃがみのどちらでもガードできるところぐらいだ。しかし、後述するが、この違いはまったく気にしなくていい。

百鬼豪刃から連続技を狙う場合は、なるべく低い打点で出すのが基本。ただし、あまり低すぎると技が出た瞬間に行動をキャンセルして着地してしまう。百鬼豪刃を連続技に持ってくるには「打点は低くしながらも、着地キャンセルしてしまわない高さ」で技を出すのがベストといえる。



百鬼豪刃はボタンを押した高度で滞空してから…、



再び降下する。ほかの技とはこの部分で感覚が異なる。

百鬼襲講座・応用編

●百鬼襲からの2択

打点を下げることがわかったら、基本的に狙うは連続技だ。しかし、やりこんでいくにつれて、百鬼豪刃スタートの連続技はそうそう決まらないことに気がつくだろう。相手側にしてみれば、ずっとしゃがみガードで耐えれば基本的に百鬼豪刃をくらうことがないからだ。ここで百鬼豪刃を当てやすくするための技が必要になってくる。そこで、プレッシャーをかけられるような、百鬼襲から2択を迫る連携を作り出してみよう。

ふつうは「百鬼襲で2択をかける」といえば、しゃがみガードできない中段の百鬼豪衝と、立ちガードできない下段の百鬼豪斬の択一を指すのが一般的だ。しかし、やってみればわかるが、百鬼豪衝と百鬼豪斬を使った2択はそれほどきつい択一攻撃になり得ない。その最大の理由は、中段の百鬼豪衝が超低空では出せないからだ。あまり低い打点で百鬼豪衝を出しても、前述の百鬼豪刃と同じく着地キャンセルしてしまうのである。

このため見慣れればおおよそ目視で立ちかしゃがみかのガードを切り替えられるために、この攻めは厳密には2択とはいえない。

それでは、真の「百鬼襲2択」とは何か?その答えは百鬼豪刃と百鬼豪砕の2択だ。

百鬼豪砕は地上の相手をつかむ投げ技で、立っている相手はもとより、しゃがんだ相手、さらにはこの手の技では不可能な画面端の相手をもつかむことができる。「中段か下段」ではなく「打撃か投げ」の2択を迫るのだ。百鬼豪砕は、ボタンを押してからつかむまでに4フレームかかる投げ技だ。逆にいえば、相手に重なる4フレーム前にボタンを押せば、百鬼襲の軌道がしっかりしている限り外すことはない。このへんは写真でタイミングを判断してほしい。





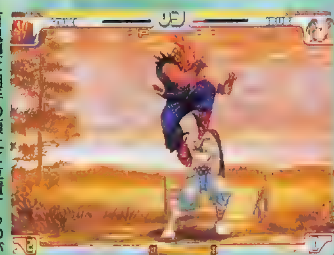
百鬼豪砕はつかむまでに４フレームかかる。しかも、移動しながらのアクションのため、ボタンは早めに押す必要がある。

●百鬼襲を相手の「頭上」に合わせる

こうした攻めを嫌ってジャンプで逃げるような相手には、百鬼襲頂点の最速で出す百鬼豪刃で叩き落とそう。これを実行するにあたって覚えてもらいたいのが「百鬼襲の角度」だ。連続技ばかり狙おうとすると、たいていは小の百鬼襲ばかり使いがち。

しかし、メインで使うのは中の百鬼襲で、所々に小を交えていくのが基本だ。常に相手の頭上に跳びかかるようにして、百鬼豪刃と百鬼豪砕のどちらがくるかわからないようにしておくことが重要といえる。

間合いがうまく把握できないという人は、通常技の連係からパターン化してしまおう。詳しくはコラムを参照してほしい。



百鬼襲は相手の頭上に位置するのが基本。ここから打撃か投げで2択。

百鬼襲講座・実戦活用編

さて、理屈ではわかったつもりでも実戦では相手に反応されてしまうという人は、相手にかけるプレッシャーがまだ十分とはいえない。ただ素直に百鬼襲で突っ込んでいっても、せいぜい昇り蹴りなどで落とされるのがオチだろう。

百鬼襲は自分が有利な状態で出していくのが鉄則だ。この条件を満たすには大まかに分けて2通りの方法がある。

1つは「通常技キャンセル」から出していく。コラムにもある連携で常に「相手の頭上を取る」ように中と小の百鬼襲を使い分けていこう。

もう1つはムックで紹介済みの「垂直ジャンプの斬空波動拳を楯にして百鬼襲で攻め込む」という方法。このときは垂直ジャンプの下りに斬空波動拳を撃ち、すぐに中の百鬼襲で一気に制空権を握ってしまう。

実は最後の「垂直ジャンプ斬空波動拳からの攻め」を使うと、起き攻めからキツい連携を組むことができる。このあたりは次々号以降に予定している対戦攻略編で詳しく解説しよう。それまでに、狙って相手の真上に百鬼襲を合わせることができるように練習しておこう!

コラム・連携から決める百鬼豪砕

ここでは、百鬼豪砕の間合いについてのポイントをアドバイスしよう。

基本的に百鬼豪砕でつかみにいく場合は、左の写真の部分がおおよその目安となる。

次に、即席で実戦応用できる「通常技連携キャンセルからの百鬼豪砕」を紹介しよう。

■小・百鬼豪砕

思ったほど飛距離がないので、近い間合いから使おう。主な連携は…、

●しゃがみ小K→しゃがみ中K

■中・百鬼豪砕

少しくらい間合いがズレても、いちばん融通が利くのが中。単発技後に使うことも多い。中・百鬼豪砕で間合いが合う主な技・連携は…、

●しゃがみ小K→遠距離立中P

●近距離立ち大P

●垂直ジャンプ斬空波動拳

■大・百鬼豪砕

実はスタート直後の間合いがピッタリなので、キャンセルや技の連携よりも奇襲目的の単発使用に向いている。



中心線を越えるより、手前ぎみのほうがつかみやすい（間合い17ドット）。

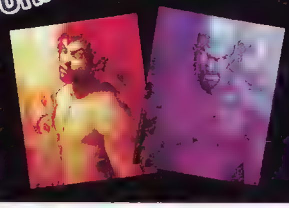
P.S.GAMEST Q&A G
→ゲーム（メーカー）やキャラによって異なるが、必ずしも１回転する必要はない場合も多いので（ストⅢ 3rd、ストEX2プラスは上・下・右・左をきっちりと通していれば４分の３回転でOK）、自分なりに回しやすいやり方で手に覚え込ませるといいかも。(RED)

勝負の行方は神のみぞ知る

究極トーナメントin GAMEST開催!!

武力における強さとは何か。突き詰めた先には何が見えるのか。
その1つの答えがここにある!!
担当：ちゃっきー&はまー





トーナメントの優勝者を予想して、『武力〜ブリキ・ワン〜』のポスターをもらおう！詳しくは下のハミダシを見てね。

トーナメント組み合わせ発表!!

優勝は誰だ？！

BURIKI ONE GAMEST GRAPPLE TOURNAMENT '99

パイソン	ソコロフ	ソン	パヤック	貴人	デュガリ	暁丸	凱	ヒディング	リョウ	ヨンソン
一回戦第一試合				一回戦第二試合					一回戦第三試合	

栄冠は誰の手に!?

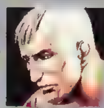
キャラによる戦術の違いが、対戦の構図にも大きく関わってくる『武力〜ブリキ・ワン〜』。それぞれ相性もあり、一見勝つことが不可能に見えるような組み合わせも多数ある。では実際、これを究極まで突き詰めた場合にはどんな対戦になるのだろうか。

その疑問を解消するため、ここにトーナメント形式の大会を開催し、対戦経過を見てみることにしよう。今回紹介するのは、その1回戦3試合。いずれも両者の狙いがハッキリと見える組み合わせなので、参考にしてみてほしい。究極対戦の駆け引き、及びその先に見えるものは何なのか。この記事中で、それを感じとってもらえれば幸いだ。

一回戦第一試合



ロブ・パイソン VS イワン・ソコロフ



記者の目

ロブ・パイソン

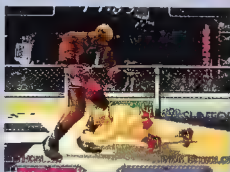
パイソン最大の狙いは、ステップインジャブ始動の3連コンビネーション。ソコロフにこれをガードさせれば、何とそれだけでガードクラッシュが狙えるのだ。崩したあとにも同じ連携技を叩き込み、一気に大ダメージを奪う！



バックハンマーによるガードクラッシュが最大の狙いになる。

イワン・ソコロフ

ソコロフは、やはり投げ抜け&返し技のない片足タックルが狙いだ。姿勢が低く、パイソンの持つ打撃技が当たらないので、この組み合わせでは特に効果が高い。間合いさえ合わせることができれば、最強の投げ技といえよう。



主力となる片足タックル。パイソンの攻撃をことごとくかわす。

息詰まる間合いの取り合い

ラウンド開始とともに、パイソンはバックステップで後ろに下がった。必然的に片足タックルを警戒しなければならないこの組み合わせでは、当然の選択といえよう。

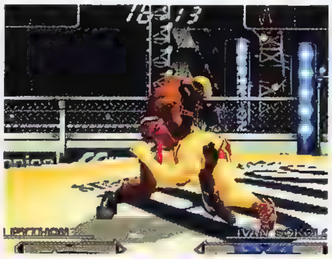
ソコロフ側もじりじりとリング際に追い詰めるものの、そのたびに間合いを離されてしまう。さらに、リング際でも後ろに下がることによって、リングの外側を周回するパイソン。これで後退に軸ずらしの性質が追加されたことにより、ソコロフ側は攻め手をやや失った感もある。

沈黙を破ったのは、意外にもパイソンのほうだった。攻めあぐねるソコロフに対し、いきなり接近してのバックハンマー。虚をつかれたソコロフは、思わずこれをガードしてしまう。ガードクラッシュしたソコロフに、再びバックハンマーが叩き込まれ…。

あとになって考えれば、この一瞬で勝負はほぼ決定していたといえる。その後ソコロフもポイントを挽回すべく、何度となく片足タックルを仕掛けるが、ことごとくかわされダウンブロー。ポイントの差は開くばかりだ。勝負をかけた変形タックルも確実に返され、この時点でソコロフ勝利の可能性は完全になくなった。終了間際に決定打を奪うべくパイソンが仕掛けたバックハンマーにうまく片足タックルを合わせたものの、時すでに遅し。無情のゴングが、試合の終了を告げた。



間合いを取るパイソン。ソコロフはこれを捕らえきれない。



勝負をかけた変形タックルも、パイソンは難なく返した。

勝者 ロブ・パイソン 判定3-0

●ポスタープレゼントクイズ！● 今日の試合結果で、8人の選手が本トーナメントに勝ち残った。果たして優勝するのは誰だ？トーナメント表を見て予想し、ハガキでゲーメストに送ろう！正解者の中から抽選で5名様に、タイトルの所にあるイラストを使用した「武力ポスターセット」をプレゼントするぞ。なお、大会の結果は次号にて明らかになるので、お楽しみに！最強は武力が決める!! 宛先：〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社 ゲーメスト編集部「武力トーナメント」係 7月12日消印有効-

主力技の相性が如実に表面化

攻めのバリエーションに劣る貴人は、まずデュガリの組みが届かない間合いを慎重にキープ。これに対しデュガリは、じわじわと歩いて近づきつつくるぶし蹴りで牽制する。貴人は端に追い詰められ、一見不利な状況に。案の定、おもむろに出したデュガリの組み→肩車が決まってしまう。

ところが、貴人が完全にリング端を背負っていたため、肩車のダメージが入らずにリングアウト。ポイントこそ稼いだが、大技を仕掛けながらも決定打にならなかったデュガリに、若干焦りが見える。

再び同じような展開になり、今度はさらに間合いを詰めて強取りを狙うデュガリ。しかし、その一瞬の「間」を見切った貴人の合気・中段がカウンターヒット！よろめくデュガリに対し、足取り投げ→すくい蹴り×2を決める。



合気・中段を出す時は、「抜け」の準備もしておきたい。

ポイント的にも厳しくなったデュガリは、もはやうかつに近づけない。そこへ積極的に間合いを詰め、ダイレクトに足取り投げを狙う貴人。合気・中段を警戒しているデュガリはこれに反応できず、再びくらってしまう。起き上がりにも貴人は執拗に足取り投げを狙い、デュガリはくるぶし蹴り→出足払いで返そうとするが、膝行の間合いをうまく調節しているために出足払いが決まらず、やはり決定打を与えることができない。

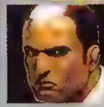
追い詰められたデュガリは、起き上がり直後に一発逆転の弱取りを狙う。が、この状況での大技は、完全に貴人に気配を読まれていた。中段両手構えで弱取りを取られてしまうデュガリ。反応して入り身投げを決めた貴人が、なんと柔道相手にKO勝ちを決めるという意外な結末となった。



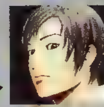
当て身は、掴みモーションも取ることができる。

勝者 西園寺 貴人 K.O.

一回戦第二試合



ジャック・デュガリ VS 西園寺 貴人



記者の目

ジャック・デュガリ

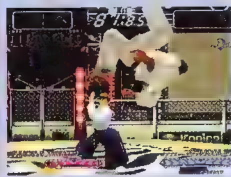
タックルほどの有効間合いはないが、豊富な投げ技を持つデュガリ。パワーバランスゲージの短い貴人に対しては、掴みさえすればほぼ確実に投げが決まる。とくに警戒すべき連係打撃もないので、近づくことも容易だろう。



抜けられやすいが、バランスゲージ残量が多くても決まる肩車。

西園寺 貴人

デュガリのほうから近づいてきてくれるので、ムリに当て身を狙わなくても勝負できるのが大きい。理想は、投げやダッシュで前進してくる相手に合気・中段をカウンターで合わせ、すかさず足取り投げ→すくい蹴りという展開。



足取り投げ→すくい蹴り×2は、抜けられないうえにダメージが高い

少しの差が勝敗を決定付けた

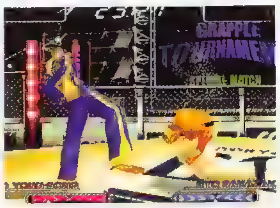
勝負は、いきなりの接近戦から始まった。ヨンソンは中段ヨプチャチルギ、リョウは左正拳からの2発止めと、隙のない技で牽制する。ヨンソンがクイックチェンジからの跳びカカト落としでガードを崩す場面も何度か見られたが、双方ともガードが固く決定打を与えるにはいたらない。

ポイントらしいポイントを最初に奪ったのはリョウ。ヨンソンの攻撃を縫って左正拳からの連携を叩き込んだあと、龍虎乱舞で一気にリングアウトを奪う。これに対し、ヨンソンも中段ヨプチャチルギから決め打ちでコンボ後ろ蹴り上げにつなぎ、ポイントを奪い返す。ここまでは、まったくの五分、あるいはリョウが少しリードといったところか。

勝負が中盤に差し掛かったところで、ヨンソンが作戦を変える。一定距離を保ち、片足フットワークでリョウを挑発。リョウもそれに乗り、一気にリングアウトを狙う。しかし、少しのリーチの差は決定的だった。前に出ようとするところに、リーチの長い後ろ回しカカト落としが立て続けにヒット。追い打ちまでが決まり、リョウの体力が黄色に染まる。勝負をかけるリョウは龍虎乱舞を仕掛けるが…。

ここで龍虎乱舞が決まっていれば、勝負はまだ分からなかったかもしれない。しかし、あせるリョウはコマンドをミス。隙の大きい回し蹴りが空を切り、そこにヨンソンのコンボ後ろ蹴り上げが決まる。

わずかな残り時間で、この差を埋めることはもはや不可能だった。最後はリョウの強引な攻めをヨンソンが的確に返してKO。優勝候補の一角と目されたリョウは、まさかの初戦敗退となった。



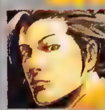
中間距離では、ヨンソンのほうが上。リーチの長い蹴り技が炸裂する。



肝心な場面で龍虎乱舞を失敗。やはり完璧に出すのは難しいのか…。

勝者 ソ・ヨンソン K.O.

一回戦第三試合



ソ・ヨンソン VS 坂崎リョウ



記者の目

ソ・ヨンソン

投げを持たないヨンソンは、相手のガードをいかに崩すかがカギになる。結局は、主軸となるコンボ後ろ蹴り上げを、いかにして叩き込むかがポイントになるだろう。打撃同士の闘いだけに、小さな隙を逃さないことが最重要だ。



発生の早い技から連続でつながるコンボ後ろ蹴り上げが主力。

坂崎リョウ

リョウのほうも打撃重視になるが、こちらは左正拳始動の連携と龍虎乱舞を持っている分、自分から仕掛けやすい。リング中央から少し押した状態で龍虎乱舞をガードさせ、リングアウトでポイントを奪うのが最大の狙いになる。



龍虎乱舞はやはり強力。最大の狙いはリングアウトにある。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：メタスラ担当の方はネオジオポケットカラー版はプレイしましたか？おもしろいですよ。／広島県P.Nロシーさん　A：今担当のまるよさんが寝ているので、担当編集として言わせてもらう。「メタルスラッグファーストミッション」は、最高だぜ！ブラザー！（リアル・ロブ・パイソン）

防御の切り札！
返し技リスト

返し技の効果は絶大だ。
相手の得意技を
無効化して戦いを有利に進めよう

担当：珈琲ふりーく

武力には独特な返し技の概念がある。この返し技は相手の技が決まった状態で初めて発動できる。文字通りの返し技ということができるだろう。

返し技の種類

返し技は大きく4つに分けられる。

●タックル返し技
タックルに対する返し技。タックルにこれで反応できるようになれば、タックルは怖くなくなる。ただしソコロフの片足タックル（非常に低い姿勢のタックル）は返すことができないので注意。

●組み返し技
これらの返し技を持っていると相手の投げに対して反撃していくことが可能だ。後退ボタンによる投げ抜けでもよいが、反撃でダメージを与えることができるのは大きい。

●ダウン取り返し技
ダウンの相手をつかむダウン取りに対する返し技。どのダウン取り返し技も仰向け状態でなければ出せない。また頭を取りに来た場合と足を取りに来た場合で返し技が使えるかどうかが決まってくる。

●専用の返し技
ある技に対してのみ有効な返し技。同じ流派や近い流派の技に対してのものが多い。

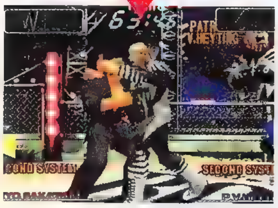
入力のコツ

返し技は相手の攻撃が当たって入力する必要がある。タイミング的には少し遅めでもOKだ。

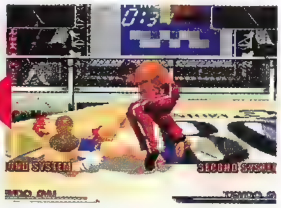
専用の返し技は相手の連続攻撃を返すもので、返そうとする技を相手が仕掛けてきたときに入力すればいい。こう書くと難しそうに感じるかもしれないが、入力の方向に小刻みにレバーを入れていればほぼ確実に返すことができる。

後退ボタンによる投げ抜けはタイミング良く1回の入力で成功させなければならないが、返し技はタイミングを計る必要はなく、何度も入力してかまわないのだ。

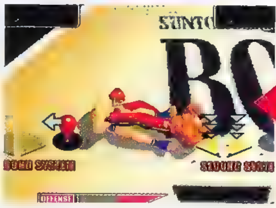

返し技の入力は相手の技が届いてから。


ここで返し技を入力する。レバーだけだから反応勝負！


そうすれば投げ抜けとは違って、相手にダメージを与えられるのだ。


タックルからのアキレステンダンホールドに対して、


カウンターアキレステンダンホールドを入力。


いつの間にかタックルを喰らった方が技をかけてる！

	凱	リョウ	パヤック	竜誠	ソコロフ	暁丸	バイソン	デュガリ	ヒディング	貴人	宋
タックル系返し技	×	×	脳天肘落とし ↓	×	タックル返し → / タックル返しバック投げ ←	×	リバースブロー ↓	引き込み返し ←	エルボースタンプ ↓ / 投げっぱなしパワーボム ↑	後方肘打ち（背後専用） ←	流雲 →
組み系返し技	×	組み技返し →	顎砕き（対グラップ系） ↑ / 掴み顔面膝蹴り（対首相撲系） ↑	×	×	かんぬき ↑	×	×	バックエルボー（背後専用） →	×	×
ダウン取り系返し技	×	寝技返し（下半身） ↗	×	頭側返し（上半身） ↖ / 足側返し（下半身） ↘	×	×	グランドカウンター（上半身） ↖	カウンター三角締め（下半身） ↙	×	×	流水（上半身） ↗

専用返し技

☆凱
対アンクルホールド用（ソコロフ）
スピンエスケープ1 →
対ボストンクラブ用（ヒディング）
スピンエスケープ2 →
対高速ブレーンバスター用（ヒディング）
バックエスケープ →
対肩車用（デュガリ）
リバースフックフォール ↓
対横四方固め用（デュガリ）
リバースエスケープ ↑
対肘締め用（貴人）
バウンドエスケープ ↑
対アキレステンダンホールド用（凱）
カウンターアキレステンダンホールド ←

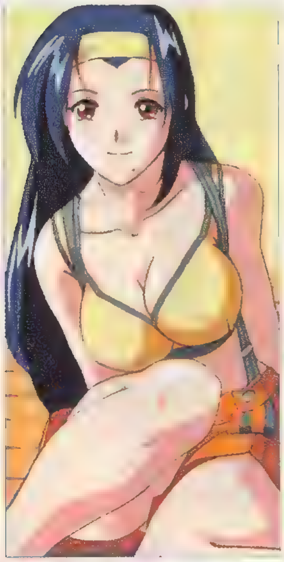
☆ソコロフ
対ハードクロス用（凱）
ハードクロス返し ↑
対反り投げ用（ソコロフ）
反り投げ返し ↑
対横四方固め用（デュガリ）
横四方返し ↑
対ボストンクラブ用（ヒディング）
ボストンクラブ返し →

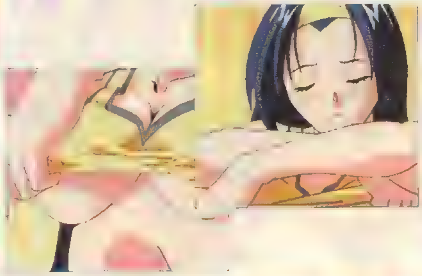
☆暁丸
対ハードクロス用（凱）
おしあげ1 ↑
対マウントポジション用（ソコロフ）
おしあげ2 ↑
対横四方固め用（デュガリ）
おしあげ3 ↑

☆ヒディング
対高速ブレーンバスター用（ヒディング）
カウンターブレーンバスター ←


ソコロフの反り投げ返しは、ダウン取りからの反り投げに有効。


ダウン取り返し技は1Pと2Pで入力の向きが固定されている。注意！





乱入するべし！

もう全国のゲーセンに出回っていると思われる「リアル麻雀VS」だが、対戦やっとるかね？コンピュータ相手にコツコツやるのも王道だが、乱入対戦で盛り上がるのも王道だぞ。プレイしている人がいたら、乱入してやろう。

今回の紹介は夏姫ちゃん一人だけだが、代わりに隠し要素を公開しよう。今すぐゲーセンへ走れ！



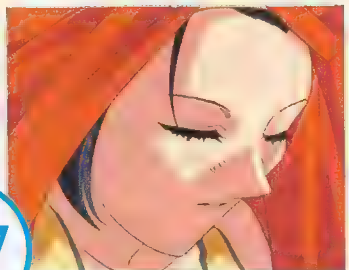
お見せできる女の子は少ないが、秘密の情報を公開するぞ。さっそくゲーセンでチェック！

担当：だらけん坊将軍



麻比奈 夏姫
NATUKI ASAHINA

P7



誕生日：7月30日（獅子座）
血液型：O型
身長：167。
B：83W：57H：87
好きなもの：警察物のドキュメンタリー番組
趣味：体を動かすこと、ビリヤード

ちょっとクールな雰囲気を持っているが、実はとっても情熱的で、これと決めたことに対しては、自分が負けることは耐えられないというかなりの負けず嫌い。興味のないことには全くといっていいほど無関心だが、自分の興味あることはとことん追求してしまう。今はとにかく妹を愛していて、まるで小動物のように可愛がっている。抱きついたり頭を撫でたり、百合奈は結構困っているのだが、お構いなしのようだ。



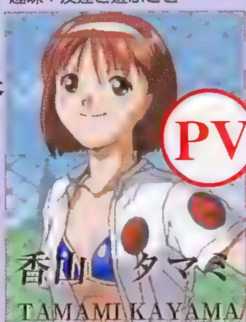
P7



麻比奈 百合奈
YURINA ASAHINA

誕生日：3月9日（魚座）
血液型：A型
身長：155。
B：81W：57H：86
好きなもの：
太陽に干したおふとんの匂い
趣味：
オリジナルのお菓子作り

誕生日：6月28日（かに座）
血液型：A型
身長：153。
B：76W：61H：82
好きなもの：
アイスクリーム、漫画
趣味：友達と遊ぶこと



香山 タマミ
TAMAMI KAYAMA

PV

実はというか、やはりというか、ある条件を満たすと進行役のタマミと百合奈と対局できるのだ。その条件は…

1～3人目までの合計持ち点をマイナス16000点以上にすると、次の対局にタマミが登場。

上の条件が満たせなかった場合、4～6人目までの合計持ち点をマイナス16000点以上にすると、次の対局にタマミが登場。

タマミと対局した後、それ以降の相手の合計持ち点をマイナス25000点以上にすると、次の対局に百合奈が登場。

ようするに、高い点数であがればタマミや百合奈と対局できるわけだ。これで明日から安心して眠れるね。

麻雀同好会ものがたり（後編）



前回までのあらすじ

月浪学園麻雀同好会を部活動に昇格できぬまま卒業してしまった、みずき・綾・晶の３人は、広く一般から会員を募集し、同好会を存続させようと考えていました。が、なかなか良い意見がでないので晶が飛び出し、突然男性を連れてきたのでした。
「この人が新生麻雀同好会の会員第一号よっ！」
「あ、あの…晶ちゃん。この方はどちら様なの…」
「そういえば…アンタ誰？」

一瞬の沈黙の後、みずきの叫びがそれを破りました。
「あ…阿呆かっ、お前は！！自分で連れてきて何言ってるのよ！」
「だってしょうがないじゃない！家の前を歩いていただけの人なんだか…」
全て言い終わる前に晶の顔面には彼女愛用のぬいぐるみが飛来して、衝撃と共にご主人様の口を塞ぎました。
「だったら偉そうに会員とか言うな！！」
そして男の方に向き直ると続けて言い放ちました。
「お前もノコノコ付いてくるな！！」
「み、みずきちゃん落ち着いて…。」
みずきの剣幕に脅えながらも綾はやっとそれだけを言うことができました。

そんなこんなでうやむやの内に入会することになってしまったこの男性（あなた）と、例によって例のごとく腕試しの麻雀勝負をすることになりました。
「さあ！君の腕見せてもらうよ！」
「よろしくお願いします。」「さあ始めよう！」

蘇る伝説の巨人



全日本プロレス2 ジャイアントグラム

全日本プロレスフューチャリングバーチャの続編が登場！
ビジュアルメモリーを使って、家庭用とリンクだ！

担当：SHO

プロレスファン必見！

全国のプロレスファン諸君！待望の全日本プロレスの続編が登場した！

前作のフューチャリングバーチャよりも、登場キャラクターが増え、ジャイアント馬場や三沢、川田はもちろんのこと、新たにベイダーや馳と盛りだくさん。さらにはタッグマッチの実現という、ファンのニーズに応える変更点はうれしいかぎりだ。

しかも、このゲームの最大の魅力は、ドリームキャスト（以下DC）版の全日本プロレスジャイアントグラム－N武道館とリンクしていることにある。

これは、DC版で作ることができる自分だけのオリジナルキャラクターを、ゲームセンターで対戦キャラクターとしてプレイすることができるというものだ。自分が手塩にかけて育てたキャラクターで対戦できる楽しさは、はかりしれないものがあるし、勝利を収めることができれば、ボルテージは最高潮に達するはずだ！

対戦ゲームでのアーケードと家庭用のリンク、これはもうやるしかないでしょ！



タッグマッチの追加により、さらに白熱した試合になることは間違いない。



全日本のレスラーが勢揃い！新たにベイダーや馳が追加されてさらに熱い！

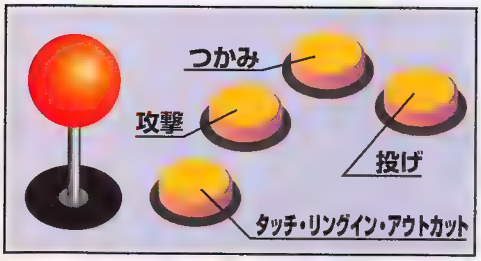
まずは操作を把握しよう
基本操作システム

さて、基本的な操作説明だが、基本がしっかりしていないと、わけがわからないうちにあっさり負けてしまうので、基本はしっかり押さえよう。

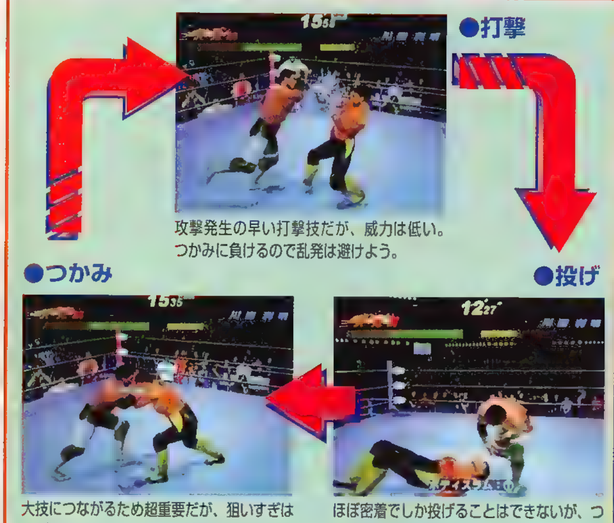
操作系はレバーとボタンが4つ。ボタンは、ムーブボタン（タッチやリングインなど）、打撃ボタン、つかみボタン、投げボタンとなっているが、ムーブボタンは特殊な場合にしか使わないので、基本的には3つのボタンでキャラを動かす感じになる。

攻撃を仕掛けるためには3つのボタンを駆使するわけだが、打撃、つかみ、投げにはそれぞれ優先順位が決められているのだ。左の図を見てもらえばわかると思うが、打撃は投げに強く、投げはつかみに強く、つかみは打撃に強いといった、ジャンケンのようになっている。

しかし、この優先順位は、ほぼ同時に行動がかちあったときの優先順位であって、タイミングがずれれば、この優先順位が適応されない場合もある。例えば、いくらつかみが打撃に勝てるといっても、打撃をくらっている最中につかみボタンを押しても意味はないし、つかみのモーションが届く前に打撃がヒットしてしまえば、つかむことはできないので覚えておこう。



3行動の優先順位

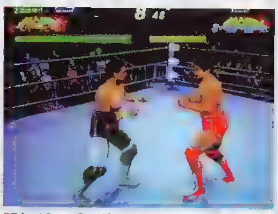


攻撃発生の早い打撃技だが、威力は低い。つかみに負けるので乱発は避けよう。
大技につながるため超重要だが、狙いすぎは投げにあっさり負けるので注意。
ほぼ密着でしか投げることはできないが、つかみを多用する相手の返しに有効。

闘気ゲージ

一部のキャラは、大技を仕掛けるのに闘気ゲージが必要になる。闘気ゲージは、自分のキャラ名につく炎のエフェクトで知ることができる。

闘気ゲージを上げるには、技をかけたり、技を耐えたり、フォールを返したりすれば上がっていくので覚えておこう。闘気MAXから繰り出される技の破壊力は、どれも強力なものばかりだ。


闘気ゲージは使用キャラ名の上に炎のエフェクトがあるので一目でわかる。

◆ぜんじのゲーム豆知識：このコーナーは、アーケードゲームのよろず知識をぜんじのわかる範囲で答えていくコーナーです。取り上げてほしい題材や聞きたい質問があったらどんどんハガキを送ってね。レゲーの質問やぜんじ個人宛の質問・意見などなんでも待ってるのでよろしく！

基本の行動はしっかりと 共通技の数々

全キャラに共通する基本技は、必ず覚えておきたいものばかり。ハンマースロー（ロープに振る）や側面、背後回り、引き起こしなどは、攻撃の流れで自然に覚えられるものだが、打撃を耐えたりブロックするといった方法は、勝敗に大きく関わる重要な方法だ。打撃を耐えることは、ダウンを防ぐ他、闘気ゲージの上昇にも一役買っているし、ブロックは成功すれば、攻守の逆転を狙うことができる。

他にも、引きずる行為は、相手のロープエスケープをさせないために使う大切な行動となるし、さまざまな基本動作で戦いを有利に展開していくことが大事なのだ。

また、つかんでからの背後回りは、ワンコマンドで行うこともできるが、側面を取った状態で、再度ホールドボタンを押すことによって、背後に回ることができるので、うまく使い分けよう。

基本技表

ハンマースロー	つかみ後➡＋Tボタン
側面つかみ	つかみ後⬆か⬇＋Hボタン
背後まわり	つかみ後レバーニュートラル＋H
ひきおこし	相手ダウン中、Hボタン
ひきずる	相手ダウン中、Hボタン押したまま＋レバー
フォール	相手ダウン中、Tボタン
打撃を耐える	⬅＋Hボタン
打撃をブロック	➡＋Hボタン
裏返す	⬆＋Hボタン
リバーサル	タイミングよくHボタン

※つかみボタン（Hボタン）、投げ（Tボタン）



背後に回ろうとして側面になってしまった場合、技をかけてもいいが、



さらに側面状態からホールドボタンを押すことによって背後に回れるのだ。

リバーサル

基本動作の中で、もっとも重要なのが、「リバーサル」。これは、相手の技から脱出する事ができる返し技のことだ。対戦中、画面上に「REVERSAL」の表示が点灯したときに、ホールドボタンを押せば返せるのだが、表示される時間は一瞬なので、見てから反応したのでは、遅い場合がほとんどだ。ゆえに、タイミングを体で覚えるのが一番確実な方法となる。最初は、背後回りを返せるように練習しよう。他に、リバーサル表示が点滅したときには、ボタンを連打することによって回避できるので覚えておこう。



相手に技をかけられたとき、画面上にリバーサルのマークが出現する。



このとき、タイミング良くホールドボタンを押せば、返せるのだ。

技を決める前に・・・ 技の特徴を知る

さあ、実際に技を決めようというときでも、知っておきたい特徴がいくつかある。

直接打撃や投げ技を出すときは問題ないが、組んでからの技には、いくつかの選択がある。大まかにわけて、正面、側面、背後という3つの状態から、それぞれ打撃ボタンか投げボタンを押すことによって別々の技をかけることができるのだ。それぞれの状態からレバーとボタンを組み合わせれば、さらに複雑な技を仕掛けることができるが、これは各キャラによって変わってくるのでいろいろ試そう。

他に、技をかけるまでのプロセスとして、コンボルートというものが存在する。これは、打撃→つかみ→投げが、一連の動作になっているコンビネーションのことだ。例えば三沢の場合、A→H→➡⬇Tと入力すれば、エルボーから、タイガードライバーまで一連の動作で仕掛けることができるというわけ。各キャラに得意なルートがあるので試してみよう。

技のコンビネーション

技の中には決めたあと、さらにコマンドやボタンを入力することによって、技を追加したり、別の技に変化するといった、コンビネーションが存在する。代表的なのが、スープレックス系の技で、直接ホールドにもっていけるものが多数用意されている。ジャーマンスープレックスの場合、投げボタンを押したら、ボタンを押しっぱなしにしておくだけでそのままホールドに移行する。さらに、ジャーマンで投げる最中にタイミングよく「投げボタン」を押すことによって、「投げっぱなしジャーマン～」に変化するといった感じになるのだ。それぞれのコンビネーションは、ボタンを押すタイミングが用意されていて、連打しているだけでは変化させることはできないので練習が必要。



ジャーマンスープレックスから、ボタンを押しっぱなしにしておくと、



直接ホールドへと移行してくれる。これが技のコンビネーションなのだ。

各部分のダメージ

いろいろな技をくらったとき、あまりにも強烈なものには体の各部分にダメージが課せられるようになっている。体のさまざまな部分にダメージがパーセントで表示され、どの部分がどれだけダメージを受けたかがわかるのだ。

このダメージの効果は、部分ダメージの高いところを痛めつけるような技を決めた場合、通常よりも威力の高いダメージを与えることができる。また、アーケード版ではあまり見ないが、部分ダメージが100％の状態で、その部分に関節技を決められてしまうと、ギブアップしてしまうし、いずれか2カ所の部分ダメージが100％に達してしまうと、ドクターストップがかかり、負けてしまうという要素もあるので覚えておくといいだろう。



スープレックス系の技で一番部分ダメージを受けやすいのは「クビ」だ。



かける技によっては「ヒザ」にも部分ダメージを与えることも可能だ。

◆ぜんじのゲーム豆知識・連続技１：ストリートファイターⅡが発売時、まだ連続技の概念はなかった。先にアッパーキャンセル昇龍拳がメジャーになったが、その後ガイルのＪ大Ｐ→しゃがみ中Ｐ→サマーソルトの３段攻撃が見つかったときは大きな衝撃がプレイヤーの間に走った。

夢のタッグが実現！
タッグバトル

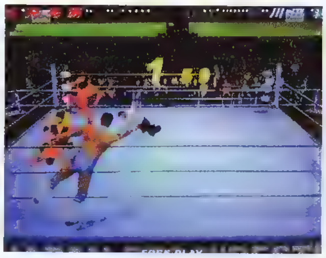
シングルマッチしかできなかった前作の不満点を解消するかのように、今回では新たにタッグバトルモードが追加された。タッグバトルになることによって、タッチ、カット、ツープラトンの3つの要素が通常操作の中に組み込まれることになる。

タッチは、相方の選手と交代する手段だが、普通にタッチする他にも、ヘッドロックの状態からムーブボタンを押してタッチすることも可能で、簡単なツープラトン攻撃もできるので便利だ。


ムーブボタンでタッチ。体力が無くなってきたら、すばやく交代だ。

カットは、間接技やフォールされたときに、ムーブボタンを押すと相方の選手が助けに入ってくる。しかし、相方の選手が場外に落とされている場合には助けにはこない。画面上の体力ゲージがバッテンになっているときが、カット有無の目安になっている。

ツープラトンは、先ほどのカットでリング内に2人いるときだけ可能な行動で、強力な技が多数用意されている。やり方は、A、H、Tのいずれかのボタンを2つ同時に押せばつかむモーションが出て、うまくつかむことができればツープラトンが発動する。選手やボタンの組み合わせで技が変わるので試してみよう。


関節技や、フォールされたときには、ムーブボタンを押してカットだ。

連続ジャーマン

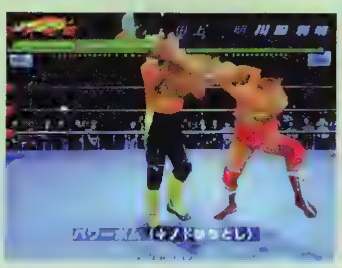


三沢、秋山コンビでは、秋山がジャーマンを決めたあと、



三沢が連続してジャーマンを決める！テンポのいいツープラトンだ。

パワーボム＋喉輪落とし


川田、田上コンビでは、川田のパワーボムに、


田上が喉輪落としをプラスして、強力なツープラトン攻撃となる。

VM持ってゲーセンに行こう！
アーケードとコンシューマーの連動

冒頭に少し触れたが、この全日本プロレス2 ジャイアントグラムは、VM（ビジュアルメモリー）を使うことによって、アーケードとコンシューマーをリンクさせることができる。実際に、どういうふうにリンクしているのかというと、DC（ドリームキャスト）版の育成モードで自分だけのオリジナルキャラクターを作ることができ、そのデータをVMに保存する。そして選手のデータが入ったVMをアーケード版の筐体に差し込めば、自分だけのオリジナルキャラクターで対戦ができるというわけ。また、オリジナルレスラーでアーケードのチャンピオンになると、アーケード基板に、データが保存され、その筐体のチャンピオンレスラーとして、他のプレイヤーの挑戦を受ける形になるのだ！

自分が手塩にかけて育てたレスラーが、他のプレイヤーと対戦している様を後ろから観戦すると、自分の子供が闘っているようで思わず声を出して応援したくなる心境だ。


ビジュアルメモリーを使えば、リンク可能！DC版購入時にゲットしろ！



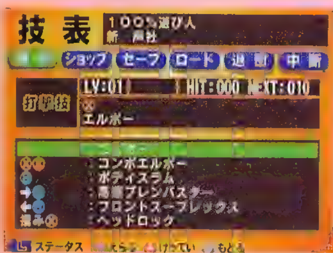
自分が育てたレスラーと、他のプレイヤーと対戦は超ドキドキだ！



●DC版全日本プロレス



自分のレスラーを作ることができる「オリジナルレスラー育成」モード。



どの技を覚えさせるかは、センスが問われる重要な項目なのだ。

◆ぜんじのゲーム豆知識・連続技2：攻撃をくらったのけぞり時間中に再び攻撃を当てれば連続技になることがわかるにつれ、連続技がどんどん広まっていく。ストⅡでは、連続技の威力が強すぎ、ラウンドスタートと同時に飛び込まれると気絶して即死、ということもまれではなかった。

職業ゲーム第３段！

消防士 BRAVE FIRE FIGHTERS

消防士 ブレイブファイヤーファイターズ

ガンシューとはひと味違う放水アクションゲーム。迫りくる炎に立ち向かえ！

担当：ＳＨＯ

炎の戦士！

クレイジータクシー、エアラインパイロット、に続く職業ゲーム第三弾、消防士ブレイブファイヤーファイターズが登場。誰もが一度はあこがれる消防士の気分になれるいかしたゲームだ。

舞台はアメリカ。ある市長のパーティー中に配電盤がオーバーヒートして引火、ホワイトヘッドホテルが、火の海になった。出動した消防隊がただちに消火活動に入るが、思っている以上に火の回りが早い。しかもホテル内には、まだ沢山の人が取り残されていて、一刻の猶予もない状態だ。建物の外からの消火活動では鎮火できないと判断した消火チームの隊長が、内部からの消火を決行する。君はその消火チームの一人で突入することになった！

さあ、迫りくる炎に勇気を燃やすのだ！



ホワイトヘッドホテルにて火災発生。ホテル内は大パニック！一刻の猶予もない。



君はホテル内に潜入を開始。燃えさかる炎に立ち向かうのだ！

ゲームの流れ

ゲームを始めるときには、まず振動式ノズルコントローラーを肩からかけて、構える形になる。このノズルコントローラーは重量が１・８kgもある本格派。とても手だけでは支えることはできないので、無理せず肩からかけたほうがいいだろう。

ノズルについている放水ボタンを押すと水が出るようになっていて、炎を消していくことになるが、ボタンをず～っと、押しっぱなしにしておくと放水の水圧低下をまねき、水の勢いが極端になくなってしまうので、適度にボタンから指を離すことを忘れないようにしよう。

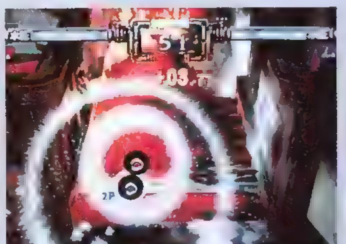
火災個所を各個に消火していくわけだが、消火の際にはタイムボーナスがカウントされており、早く消せばそれだけ加算されるタイムは多いので、素早く消火したい。

早く消火をするためには、いくつかのコツが存在する。まず、炎の勢いが強くても、炎に集中放水するのではなく、炎の根元（燃焼物）に放水すると、消火効率は高い。さらに、近い炎や狭い場所の炎は拡散放水（ノズルを回す）を使うと一気に消火する事ができる。この二つの放水を使い分けることが重要なのだ。


人に炎が！一刻も早い消火が必要だ。炎をめがけて放水せよ！



助けた人は、ストーリー展開を進めるメッセージを残してくれるぞ。


階段などの狭い場所には、拡散放水が非常に有効。早く消火してタイムを稼げ。



放水の使い分け

先程も少し触れたが、消火活動には２つの放水を使い分けて、効率よく消火しなければならない。集中放水は遠くの炎に使い、近くの炎には、拡散放水を使うのだが、基本的には集中放水じゃないと消火できないところが多い。

よって、実際にプレイするときは集中放水を使い、近いと感じる炎にたいして拡散放水を使う感じになる。画面内に遠い炎と近い炎が同時に存在する場所では、初めに拡散放水で消火したあと、残りの遠い炎を集中放水で狙うと、効率がいい。また、完全に消さないと炎が復活することもあるので注意しよう。

●集中放水


ノズルコントローラーについているボタンを押すことによって集中放水になる。


大量の水が一点を集中して放水できる、基本的な放水。狙いは遠くの炎だ。

●拡散放水


放水ボタンを押しながら、ノズルを回すことによって拡散放水になる。


広範囲に放出されるシャワー状の水は、近い炎には絶大な効果を発揮する。

◆ぜんじのゲーム豆知識・連続技３：ストⅡダッシュの頃には、基本の連続技の思想はほぼでき上がっていた。例えば相手の起き上がりに中足払いを埋め込んでおいて、攻撃持続時間の後半で当てれば連続技になるなどといった特殊なテクニックもメジャー化していった。

ネオジオポケット版「KOF R-2」と連携!

驚異のドリームキャスト/ネオジオポケット通信!

互いのデータを転送・受信することで、こんな特典が!!

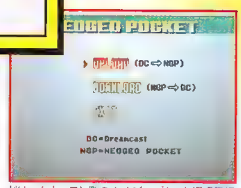
「KOFドリームマッチ1999」とネオジオポケット版「キング・オブ・ファイターズ R-2」との間で、何とデータのやりとりが行える(※)。お互いにデータをギブ・アンド・テイクすれば、うれしい特典が手に入るゾ!

「KOF ドリームマッチ1999」側の特典

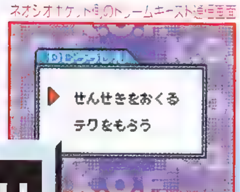
→秘密のビジュアルが明らかに!!

ネオジオポケット版「キング・オブ・ファイターズR-2」の戦績データ(クリア回数)を受信することにより、その情報をNGPポイントに換算。一定以上のポイント数になると、隠しビジュアルを見ることができるようになるのだ!しかも、隠しビジュアルの中身は、何とシリーズ最新作「KOF'99」に関するモノ!!絶対に見逃せないゾ!!!

THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999 TM ©SNK 1999



ドリームキャスト側のネオジオポケット通信画面

ネオジオポケット側のドリームキャスト通信画面


「キング・オブ・ファイターズR-2」側の特典

→新たなテクが取得できる!!

ドリームキャスト版「KOF ドリームマッチ1999」の各キャラクターがCPU戦の成績に応じて取得したアイテムを受信することにより、新しいテクを手に入れることができるゾ。もらえるテクには、ノーマル以外にレアテク、隠しテクがあり、ドリームキャスト版でしか手に入らない超レアテクもあるのだ!すべてのテクをゲットして最強キャラをつくれ!!

キング・オブ・ファイターズR-2 ポケット格闘シリーズ TM ©SNK 1999

接続方法

1. ドリームキャストに「KOF ドリームマッチ1999」のディスクとビジュアルメモリ(別売)をセットしてください。
2. ネオジオポケット(またはネオジオポケットカラー)に「キング・オブ・ファイターズR-2」のソフトカセットをセットしてください。
3. ドリームキャストとネオジオポケット(またはネオジオポケットカラー)をネオジオポケット/ドリームキャスト接続ケーブル(別売)で接続してください。



※通信のやり方の詳細については、各対応ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※接続には、**ネオジオポケット/ドリームキャスト接続ケーブル**が必要です。
好評発売中　価格2,800円(税別)

インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう!"ネオジオポケット"の最新情報も満載!　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp/


格闘ファン待望の"KOF"が、ついにドリームキャストに登場。
オリジナルアニメーションムービーなど、お楽しみが満載!
『ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999』、乞うご期待!!
DREAM MATCH
1999
KOF歴代キャラクター38人がズラリ勢揃い!
SNKドリームキャスト参入第1弾
「ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999」新登場!!
夢の対戦を、夢の舞台で。
THE KING OF FIGHTERS
DREAM MATCH 1999 TM
©SNK 1999
ドリームキャスト専用ソフト/格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ~DREAM MATCH1999~
好評発売中／価格5,800円(税別)
NEOGEO POCKET
キング オブ ファイターズR-2
ポケット格闘シリーズ
TM
©SNK 1999
ネオジオポケットカラー&ネオジオポケット専用ソフト
キング・オブ・ファイターズR-2 価格4,500円(税別)
VS
MEMBER SELECT!
The Future Is Now
SNK
ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。
株式会社SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(6339)0110[受付時間]9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。



一撃必殺の神話が、生まれる。
3D • HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION
奇襲か!? 波状か!? 一撃か!?
●攻めて、攻めて、攻めまくれ。想像を絶する超破壊力の「メテオコンボ」搭載。 一瞬たりとも気が抜けないぞ。
●過激な新キャラ「エリア」、「ヴルカーノ・ロッソ」登場。さらに復活の人気キャラ4人。総勢20人の大激戦だ。
●更なる完成度を突き詰めた、渾身のゲームバランス。キャラが君の意志となる快感を、存分に味わってくれ。
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。
CAPCOM Friendly Club
会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 お問い合わせは…●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6948-0555
●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルピュータ最新情報
「ストリートファイターEX2」アレンジアルバム★好評発売中!!★
●ゲームミュージック界の先端を行く細江・佐宗・相原氏による完全プロデュース!!
2,520円(税込) CPCA-1009
●好評稼働中!!●
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/
<アリカホームページ> http://www.arika.co.jp/

GAMEST
July 7.30 1999
No.269
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成11年7月30日発行(毎月2回、15日・30日発行)第14巻第26号通巻269号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤　博　編集人■高橋己代子　発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL 03-3293-9321
特別定価 540円 本体514円 送料140円



雑誌22445-7/30 ©1999 SHINSEISHA INC. Printed in Japan　T1122445070543